Nº 55 · AGOSTO 2005 · 6,00 €



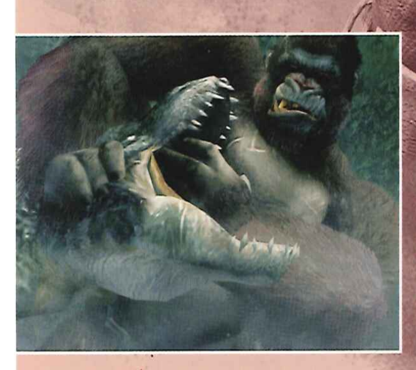
GUN

¡EXCLUSIVA MUNDIAL!

CONCURSOS
● 50 JUEGOS FORMULA 1 2005
● 5 CONSOLAS PS2 PERSONALIZADAS
+ 20 JUEGOS COLD WINTER
● 30 JUEGOS AREA 51

y además
FIFA 2006, SNIPER ELITE, COMMANDOS STRIKE FORCE, GETTING UP...

¡Bienvenidos al salvaje Oeste!



KING KONG
Así será el juego de la película más esperada



PRO EVOLUTION SOCCER 5
Las novedades y secretos del mejor fútbol de Konami

...ÍAS COMPLETAS DE MEDAL OF HONOR E. A. Y COLD WINTER

LA ÚNICA REVISTA OFICIAL DE PLAYSTATION®2

INCLUYE UN DVD-ROM EXCLUSIVO CON DEMOS DE PLAYSTATION®2

ZETA
00055
8 420565 092005

"MEJOR JUEGO DE CARRERAS"
IGN'S BEST OF E3 AWARD 2005

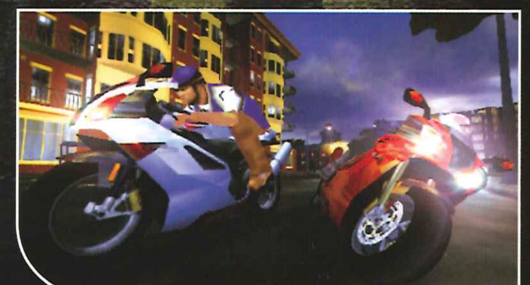
湾岸 MIDNIGHT CLUB 3™ DUB® edition

PRÓXIMAMENTE PARA PSP™

PANTALLAS DE PSP.



ELIGE EL CAMINO HACIA LA VICTORIA A TRAVÉS DE LAS CALLES DE ATLANTA, SAN DIEGO Y DETROIT.



COMPITE O DISFRUTA CON LOS VEHÍCULOS MÁS ALUCINANTES, CON DEPORTIVOS, COCHES TUNEADOS, CHOPPERS, PROTOTIPOS, CLÁSICOS AMERICANOS O COCHES DE LUJO.



PERSONALIZA TU MÁQUINA Y COMPITE ONLINE CONTRA 7 OPONENTES EN LOS NUEVOS Y EN LOS CLÁSICOS MODOS DE COMPETICIÓN ONLINE.












LA ÚNICA REVISTA CON DEMOS JUGABLES
DVD-DEMO (55)
Juega a los éxitos actuales de PlayStation 2
10 DEMOS JUGABLES
01. TEKKEN 5
02. FORMULA 1 2005
03. BRAVE
04. Y'S: THE ARK OF NAPISHTIM
05. WORMS 4: MAYHEM
06. FINAL FANTASY X-2
07. SOUL CALIBUR 2
08. PRO EVOLUTION SOCCER 4
09. FORGOTTEN REALMS: DEMON STONE
10. SPYRO: A HERO'S TAIL
VIDEO DEMOS
- 50 CENT: BULLETPROOF
El pupular rapero protagoniza su primer juego.
- SPARTAN: TOTAL WARRIOR
- STARGATE: THE ALLIANCE
- LEGO STAR WARS
- MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS
- TOTAL OVERDOSE
- GOD OF WAR
IMPORTANTE
DESPUÉS DE JUGAR A CADA UNA DE LAS DEMOS, RESETEA TU PLAYSTATION 2 PARA VOLVER A ACCEDER AL MENÚ PRINCIPAL DEL DVD-ROM
PlayStation 2
10 DEMOS JUGABLES ¡EXCLUSIVAS!
F1 05
Vive la Fórmula 1 con Fernando Alonso
Tekken 5
¡Regresa el rey de la lucha!
MILD SEVEN
Telefónica

www.grupozeta.es



GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente Ejecutivo: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros: **Josep María Casanovas, Serafín Roldán** y **Jesús Castillo**
Secretario: **José Ramón Franco** Vicesecretario: **Enrique Valverde**
Consejero Director General: **Jesús Castillo**
Director Editorial y de Comunicación: **Miguel Ángel Liso**

Director General de Revistas: **Alfredo Castro**

Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, Miguel Ángel Liso, Jesús Maraña, José Oneto** y **Jesús Rivasés**

Director General de Servicios Corporativos: **Conrado Carnal**
Director General de Prensa: **Román de Vicente**
Director General de Publicidad, Marketing y Promociones: **Joan Alegre**
Director General de Distribución: **Vicente Leal**
Director General de Libros: **Juan Pascual**

REDACCIÓN
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Alfonso Eugenio Vinuesa Vidal**
Redacción: **Bruno Sol Nieto** y **Roberto Serrano Martín**
Maquetación: **José Luis López Ibáñez**
Colaboradores: **Ana Márquez** (edición), **Daniel Rodríguez, Lázaro Fernández, Javier Bautista** (fotografía), **Natalia Muñoz, L. Mittard, Á. Jiménez, Isabel Garrido** (DVD), **Yolanda González** (viajes) y **Rafa Notario** (música)
Sistemas Informáticos: **Javier Rodríguez**
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **ps2@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA 

Director Editorial y de Expansión de Revistas: **Oscar Becerra**
Director de Coordinación de Revistas: **Daniel Llagüerri**
Director Comercial, Marketing y Desarrollo: **Carlos Ramos**

Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**
Directora de Marketing: **Marisa Casas**
Director de Publicidad: **Julián Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos: **David Casanovas**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector:
91 586 33 00 de 9-14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Carlos Rodríguez**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo).
C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid.
Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado).
C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona.
Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: Mercedes Hurtado (Delegada). Tel 653 904 482.
Galicia: Manuel Fojo (Delegado). Tel 981 148 841. Fax 981 148 439

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51.**Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95.**Suecia**: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia**: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Paris, Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña**: GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28. **Portugal**: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. **Suiza**: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 41 61 275 46 10. **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 50 57, Fax: 1212 599 82 98. **Grecia**: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón**: Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore**: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. **Taiwan**: Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. **Korea**: Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **México**: Grupo Prisma, David Nieto Barssé, **México**, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: Gamacolor. C/Julián Camarillo 7, 28037 Madrid
Impresión: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
Distribuye: DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona.
Teléfono: 93 484 66 00 - Fax: 93 232 28 91

Depósito Legal: M.50833-2000
Printed in Spain

PlayStation 2 Revista Oficial es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

Asociación de
Revistas de Información

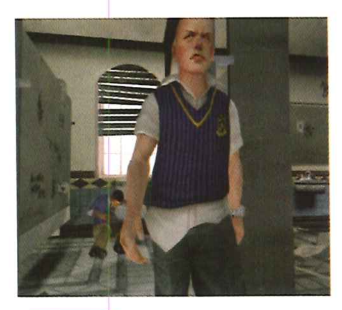


¡CONCURSOS EXCLUSIVOS!

REGALAMOS:

- 5 PStwo PERSONALIZADAS DE COLD WINTER
- + 20 JUEGOS COLD WINTER
- + 20 CAMISETAS COLD WINTER
- + 20 VASOS COLD WINTER
- 50 JUEGOS F1 2005
- 30 JUEGOS AREA 51







REPORTAJES



PRETEST

GUÍAS COMPLETAS DE COLD WINTER Y MOH: EUROPEAN ASSAULT

Te ayudamos a llegar hasta el final de los dos mejores shooters de la temporada



GUN

Os presentamos en exclusiva el lanzamiento más importante de Activision para este año. Gun es un espectacular shooter, desarrollado por los creadores de la saga Tony Hawk, que te llevará al Salvaje Oeste, donde combatirás contra indios y forajidos, cazarás bisontes y participarás en duelos al atardecer...



TEST



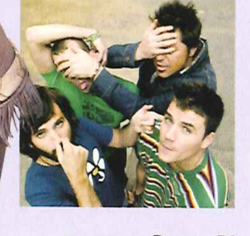


BAZAR

Los mejores complementos para PS2: desde una nueva pantalla TFT para PStwo al espectacular mando de recreativa de Capcom

SECCIONES

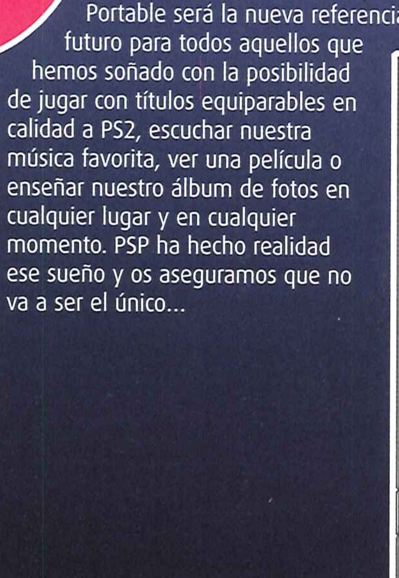






PSP, LA NUEVA ERA DEL OCIO DIGITAL

Llevamos muchos meses contando todo lo que rodea a ese fenómeno de masas llamado PSP sobre el que se están construyendo los actuales cimientos del entretenimiento audiovisual. Desde el primer rumor oficial hasta la confirmación del lanzamiento europeo pasando por todas las citas y ferias de la comunidad lúdica, hemos llevado un seguimiento milimétrico del devenir de PSP por todo el globo terráqueo. Por eso hemos querido, a un mes vista de su esperado aterrizaje en Europa, sorprenderos con la Guía Oficial de PlayStation Portable, un suplemento muy especial en el que encontraréis todo lo que os espera con la llegada de la revolucionaria máquina de Sony C.E. Porque más allá de esa gigantesca pantalla se encuentra el universo paralelo de PSP, como si del cuento de Alicia a través del espejo se tratase. Un nuevo y apasionante territorio por explorar en el que los videojuegos son tan sólo una pequeña porción del sabroso e inmenso pastel que nos espera en su interior y en el que se dibujan palabras como música, vídeo, fotografía, cine, Wi-Fi y una infinidad de opciones de futuro para una máquina en constante evolución que ha nacido para cambiar la configuración del ocio digital. A partir del 1 de septiembre PlayStation Portable será la nueva referencia del futuro para todos aquellos que hemos soñado con la posibilidad de jugar con títulos equiparables en calidad a PS2, escuchar nuestra música favorita, ver una película o enseñar nuestro álbum de fotos en cualquier lugar y en cualquier momento. PSP ha hecho realidad ese sueño y os aseguramos que no va a ser el único...

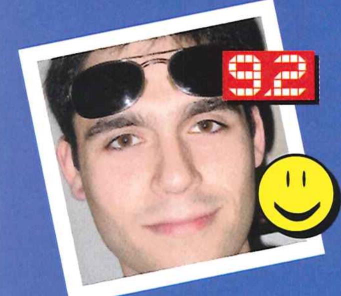


MARCOS GARCÍA
Director



punTÚa

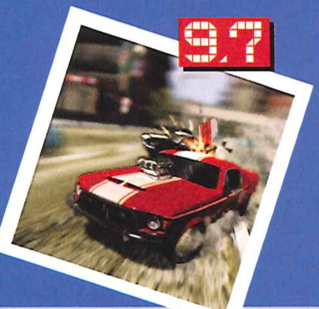
Si tu juego preferido ha aparecido en nuestras páginas con una puntuación que crees que no se merecía, o si simplemente quieres dar una opinión alternativa a nuestros Test, ahora tienes la oportunidad de enviarnos tus propios comentarios de los últimos juegos aparecidos en nuestra, vuestra revista. Envíanos tu foto junto al comentario y no olvides que si tu Test es suficientemente bueno, también puedes ganar uno de los juegos que regalamos.



SHIN MEGAMI TENSEI III

Luis Arranz García, Valladolid.

Este es el RPG más original que he disfrutado. Desde que este genial juego cayó en mis manos no ha dejado de sorprenderme. Hay que reconocer que técnicamente no está a la altura de juegos como *FFX* pero eso no lo es todo. Respaldado por un argumento absorbente y un complejo sistema de juego, éste es el título de rol más fresco y original del catálogo de nuestra querida **PS2**.



BURNOUT 3 TAKEDOWN

Pablo Colinas, vía e-mail.

Con permiso de *GT4*, es el mejor juego de conducción para **PS2**. Aunque no tenga matices *Tuning* o el realismo de los *GT*, sí tiene una jugabilidad que te dejará marcada la «X» en tu pulgar y una velocidad que cuando dejes de jugar te parecerá que el mundo va a cámara lenta. También hay que destacar su longevidad, el enorme número de coches y de modos de juego. Por todo esto yo creo que este juego se merece al menos un 9,7 !!Qué gran verano me espera!!

Envíanos las fotos de tus récords, de tu mascota jugando con PS2, de tu viaje a Japón junto a tu flamante PSP, de tu PS2 «tuneada» •

El mejor juego de fútbol

Vicente Gil Rodríguez.
Vía e-mail.

Actualmente existen dos juegazos de fútbol que año tras año se disputan el título al mejor videojuego de dicho género deportivo. *FIFA* y *PES* nos hacen vivir esas horas de inseguridad en las tiendas por saber cuál de los dos nos llevamos para casa. Mientras *FIFA* ofrece todos los equipos que se te ocurran, *PES* otorga un control extremadamente realista, emulando a los movimientos de las grandes estrellas de esta disciplina. Personalmente, creo que esto podría cambiar (difícilmente) si las dos compañías (**EA** y **Konami**) decidiesen fusionarse para mezclar lo mejor de cada una y reflejarlo de esta forma en lo que sería el videojuego de fútbol perfecto. Recalco, que es una opción casi imposible, pero por imaginar que no quede. Imagínaos, unos gráficos fotorrealistas con una jugabilidad totalmente auténtica... Creo que más de uno coincide conmigo.

Expediente Sony

Humberto Zapata Pérez
Madrid.

Hola amigos «frikis» de **PS2 R.O.** Soy un gran aficionado a la consola de **Sony** y sé que no soy el único: el otro día, en clase de física, me dieron un examen con un 4,7. Me di la vuelta y le dije a un amigo que había estado jugando al *BattleFront*. Entonces, se acerca el profesor y me dice que es su juego favorito; me empieza a hablar de lo bien que se lo pasa con él... y yo le conté algunos truquillos. Dos días después me dice el profesor que había corregido mal el examen y que lo he aprobado, ¿casualidad, suerte, talante o mi gran habilidad con los juegos? Sólo sé que he aprobado (y los trucos eran de vuestra revista).

Aficionada a los videojuegos

Elena Martínez
Vía e-mail.

Tengo 19 años, voy a comenzar mi segundo curso de carrera, y entre mis aficiones se encuentran los videojuegos (básicamente, viciarme con mi querida **PlayStation 2**). Hasta aquí todo normal, ¿no?. Bien, ¿y si os digo que soy una chica? Seguramente vosotros sí lo entenderéis, pero la inmensa mayoría de la gente no, y me da mucha rabia. ¡¿Por qué a una chica de 19 años no pueden gustarle los videojuegos?! Cuando se lo cuento a alguien normalmente se me queda mirando con cara rara, y si

EL TEMA DEL MES

PlayStation Portable; qué esperas, qué harás con ella y cuál será tu primer juego

El futuro de las consolas portátiles

Juan Carlos García Quintana
Vía e-mail.

Os voy a decir en cuatro palabras lo que diré cuando me compre una **PSP**: «voy a necesitar gafas». Estoy seguro que va a ser la bomba y la disfrutaré con mis mejores amigos. Ya han salido otras consolas portátiles, pero como **PSP** os aseguro que no va a ver ninguna, por ahora, porque con esto del **E3** parece que estamos en el futuro de las consolas. Bueno, deseo que en esta revista, que es la única que compro, algún mes de estos publiquéis un concurso para ganar una **PSP** y así algún afortunado la podrá disfrutar gratis. Y también espero que los creadores de esta revista hagan una revista de **PSP** y otra de **PlayStation 3** cuando salga. Esa sí va a ser la reina de las consolas. Adiós y que sigáis creando estas espectaculares revistas y sus *demos*.

La guinda de Sony

Vicente Gil Rodríguez
Vía e-mail.

La única cosa que le faltaba a **Sony** era una videoconsola portátil. **PSP** es el resultado de una gran combinación entre una innovadora consola portátil y un poderoso motor gráfico. Para demostrar el futuro éxito de **PSP**, cada mes, múltiples compañías se decantan por elaborar videojuegos para la portátil de **Sony**, de tal manera que podremos disfrutar de grandes joyas como: *GTA, MGS, FIFA, Medievil* e infinidad de títulos exclusivos. Pero no sólo es eso, además, es en primicia la primera portátil que permite reproducir películas DVD y música a alta definición, y tiene unos gráficos similares o incluso superiores a los de algunas videoconsolas actuales. A partir del esperado 1 de septiembre, la competencia lo tendrá muy difícil para superar a **PSP**. **PSP**, va a ser sin duda la revolución de estas navidades, si aún quedan existencias para esas fechas...

Mucho más que la típica portátil

Mikel García Uribarri
Vía e-mail.

Hola, he leído muchos artículos de **PSP** y creo que con ella se abre una nueva era para el mundo de las consolas portátiles, ya que no va a ser como la típica portátil con juegos de 2 Dimensiones a los que jugaba cuando era pequeño, además no sólo servirá para viciarse a buenísimos juegos, también hay que pensar que será también un centro de ocio al poder ver películas y escuchar música. Estoy ansioso por hacerme con la portátil de **Sony** y jugar a juegos que me han parecido interesantes como: *F1 Grand Prix, SOCOM: Fireteam Bravo, Metal Gear Acid* o el *GTA Liberty City Stories*. Saludos y hasta la próxima.

El Walkman del siglo XXI



Lorenzo Palacios Venin.
Vía e-mail.

Me acuerdo cuando hace dos años leía la noticia de que **PlayStation** se iba a hacer portátil con el emblema de *walkman* del siglo XXI. Sin duda **PSP** será una nueva revolución por parte de **Sony** que nos acompañará durante bastante tiempo. Ya por sí sola tiene mucha capacidad de entretener, pero sólo con pensar lo que podría hacer (TV, Internet, agenda...) se me cae la baba. Posiblemente mi primer juego para mi **PSP** sea *Tony Hawk's*, aunque estoy seguro de que este no va a ser de los mejores juegos para **PSP** (ya me resbalo pensando en el *GTA LCS*). Es la primera vez que deseo que terminen las vacaciones para que llegue el 1 de septiembre...

En el próximo número, el tema será:

¿Cuál crees que es el juego del verano? ¿Qué juego es el afortunado en el que más tiempo estás invirtiendo durante estos meses veraniegos?

BUZÓN PlayStation 2

> Envía tu carta a C/ O'Donnell, 12 - 28009 Madrid PlayStation 2 Revista Oficial Buzón PlayStation o escríbenos al siguiente e-mail: doc.ps2@grupozeta.es

¿Has encontrado un fallo en nuestras páginas? ¡Envíanoslo! • ¿Qué te gustaría cambiar o mejorar de PlayStation 2 Revista Oficial?

encima le menciono los juegos que tengo, ya ni te cuento: *MGS2, MGS3, RTC Wolfenstein, Final Fantasy X, Enter The Matrix, La Tercera Edad, El Retorno Del Rey*... ¡Me tachan de «bicho raro»! Normalmente, todo esto me da igual; es decir, no me importa lo que piensen los demás, yo me limito a seguir disfrutando con mis amigos y mi «Play2». Bueno, bromas a parte, lo que quiero decir es que a veces la gente es muy injusta y se deja llevar por los prejuicios. Entiendo que quizá me salgo un poco de lo normal, pero, ¿qué es lo normal? A mi me gusta decir que soy más original que el resto.

Más jugo a la sección «punTÚa».

Alejandro Zamora Cantos
Murcia.

Pensando he llegado a la conclusión, desde mi humilde parecer, que se le podría sacar más jugo a la sección «punTÚa», explicando en qué mejorarías un juego para merecer el 10. A mi me gustaría hablar de *Moto GP 4* pues hace poco que llegó a mis manos y se me queda corto en ciertos aspectos. Por ejemplo, echo en falta un editor para crear un piloto a nuestro antojo, como la estatura, el peso, el casco, el mono... sería divertido. También se echan en falta las celebraciones en el podio o las entradas a *boxes*, para cambiar el *setting* de la moto. En los entrenamientos deberían correr las demás motos como ocurre en la realidad. Y como guinda, algo parecido a un *manager*, más complejo, la posibilidad de crear tu propio equipo, tener que buscar patrocinadores, fichar pilotos o crearte a ti mismo, etc. Eso se merecería un 10, ¿no creéis? Un saludo

León es un auténtico crack con Roland Garros. Su ama Cristina no ha podido resistir la tentación de contárnoslo.

El gato León jugando con PS2

Cristina Martínez
Vía e-mail.

Hola! Me llamo Cristina, soy una lectora de vuestra revista. Me he decidido a escribiros porque casi nunca son las chicas las que escriben a vuestro buzón, ¡¡¡siempre son chicos!!! Como si a nosotras no nos gustase la **PS2**... jeje. Y bueno, también os escribo para enviaros esta simpática foto. de mi rebelde gato León jugando a una partida al *Roland Garros*, es que cuando era pequeñito le compramos una pelota de tenis para que jugara y desde entonces... ¡no hay quien le pare! Creo que a partir de ahora le llamaremos Rafa.

El auténtico deporte del verano

Manuel López
Vía e-mail.

Hola amigos, mi hijo me ha hecho lector y aficionado a vuestra revista debido a que es un fan de la **PlayStation 2** y los videojuegos. Ahora que ha terminado el colegio y ha empezado el verano os mando una foto en la que se ve a lo que se va a dedicar el «artista» durante las vacaciones. Os envío un saludo felicitándoos por vuestra revista y el buen rato que nos hacéis pasar a ambos. Gracias.



Aquí tenéis un ejemplo del que se va a convertir en el auténtico deporte del verano. Manuel es todo un experto.

¡REGALAMOS 5 JUEGOS TEKKEN 5!

Enviad vuestro mejor Test, vuestro récord más bestial, la foto más curiosa del universo **PlayStation 2**.... Las mejores cartas o e-mails se llevarán un fabuloso juego **Tekken 5**. ¡No olvidéis incluir vuestra dirección postal!

Si ves este símbolo junto a tu nombre, ¡enhorabuena, habrás ganado el juego del mes!



Este mes, los lectores cuyas cartas han sido agraciadas con el símbolo que tenéis a la izquierda se llevarán uno de los cinco Medal Of Honor E.A. de EA que regalamos.



NOTICIAS
Toda la actualidad de PlayStation 2

HELLO KITTY ROLLER RESCUE

Virgin Play distribuirá el juego que conmemora el 30 aniversario de la gatita *Hello Kitty*, un plataformas en el que deberás salvar la ciudad de *Sanrio* del Rey Block.



GUERRILLA PSP

Sony C.E. ha dispuesto una serie de comandos operativos en los lugares más bulliciosos de Madrid, Barcelona, Sevilla, Valencia y Vigo para mostrar las excelencias de **PSP**.



90 MILLONES DE PLAYSTATION 2

Ya hay 90 millones de **PlayStation 2** en todo el mundo, que van acompañados por más de 800 millones de juegos (254 de los cuales se vendieron en 2004).

SINGSTAR POP

Una nueva entrega de SingStar

Ya son más de 2 millones de hogares los que están disfrutando con *SingStar*, que anuncia para octubre la venta de la tercera entrega bajo el nombre de ***SingStar Pop***. La principal novedad es que casi todas las canciones incluidas están en castellano, exceptuando el clásico *It's Not Unusual* de Tom Jones y *Should I Stay Or Should I Go* de los Clash. ***SingStar Pop*** se pondrá a la venta el próximo 5 de octubre en una edición que incluye los dos micrófonos y el juego a un PVP-R. de 59 Euros. **Sony** no se ha olvidado de aquellos que ya han saboreado las mieles del éxito con entregas anteriores y también lanzará una versión con el juego por 29 Euros.





LISTA DE CANCIONES

ARTISTA	CANCIÓN
Amaral	Sin ti no soy nada
Amaral	El Universo sobre mi
Elefantes	Que yo no lo sabia
El Arrebato	Búscate un hombre que te quiera
Loquillo y Trogloditas	Cadillac Solitario
Héroes del Silencio	Mar adentro
Ronaldos	Idiota
Jarabe de Palo	La Flaca
Amistades Peligrosas	Estoy por ti
Navajita Plateá	Noches de Bohemia
El Arrebato	Una noche con arte
Navajita Plateá	Frío sin ti
Héroes del Silencio	Iberia Sumergida
Tom Jones	It's not unusual
David Bisbal	Camina y ven
David Bisbal	Bulería
Iguana Tango	Te perdí
La Sonrisa De Julia	Llevo Tu Voz
Queco	Tengo
Melendi	Con la luna llena
Melendi	Caminando por la vida
Las Niñas	Ojú
Las Supremas de Móstoles	Eres un enfermo
Pastora Soler	Dámelo ya
Ella Baila Sola	Lo echamos a suertes
Ella Baila Sola	Cuando los sapos bailen flamenco
Camela	Cuando zarpa el amor
The Clash	Should I stay or should I go
Gabinete Caligari	La culpa fue del cha-cha-cha
Melendi	Hablando en Plata

CAMPUS PARTY EDICIÓN 2005

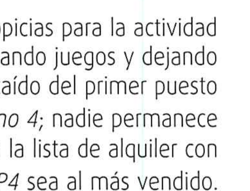
Del 25 al 31 de julio

Bajo el lema «Unimos talento. Creamos futuro», la **Campus Party 2005** va a batir el récord de asistencia del año pasado con más de 5.500 participantes. En esta edición contará con la presencia de leyendas como Neil Armstrong el primer hombre en pisar la luna. Todo el evento se encontrará distribuido en 10 áreas temáticas, estando dedicada una de ellas en exclusiva al mundo de **PlayStation**. Para los que estén dispuestos a enfrentarse a cualquier desafío se han dispuesto cuatro competiciones: *Gran Premio GT4 Campus Party, Master 4 PES League, Torneo Tekken 4* y *SOCOM II*. Los ganadores conseguirán miles de Euros en premios. Si quieres más información visita **www.campus-party.org**



TOP 10

Las altas temperaturas del estío no son muy propicias para la actividad física, aún así los fieles consoleros continúan probando juegos y dejando vacías las estanterías del país. Este mes se ha caído del primer puesto de nuestra lista el todopoderoso *Gran Turismo 4*; nadie permanece ajeno al empuje de las novedades como reflejan la lista de alquiler con *Formula 1 2005* en primer lugar y que *Moto GP4* sea al más vendido.



LOS MEJORES

Agosto 2005 — PlayStation 2 Revista Oficial - España

- 01- TEKKEN 5 (SONY C.E.-NAMCO)
- 02- GOD OF WAR (SONY C.E.)
- 03- GRAN TURISMO 4 (SONY C.E.)
- 04- FORMULA 1 2005 (SONY C.E.)
- 05- METAL GEAR SOLID 3: S.E. (KONAMI)
- 06- MOTO GP 4 (SONY C.E.)
- 07- PRO EVOLUTION 4 (KONAMI)
- 08- MEDAL OF HONOR: EUROPEAN A. (EA GAMES)
- 09- STAR WARS III: L.V.D.L.S. (ACTIVISION)
- 10- MIDNIGHT CLUB 3 DUB EDITION (TAKE TWO-ROCKSTAR)

LOS MÁS ALQUILADOS

Junio 2005 — BLOCKBUSTER



- 01- FORMULA 1 2005 (SONY C.E.)
- 02- TEKKEN 5 (SONY C.E.)
- 03 JUICED (THQ)
- 04- MOTO GP4 (SONY C.E.)
- 05 MEDAL OF HONOR E.A. (EA GAMES)
- 06- GOD OF WAR (SONY C.E.)
- 07- BATMAN BEGINS (EA GAMES)
- 08- STAR WARS III: L.V.D.L.S. (ACTIVISION)
- 09- MIDNIGHT CLUB 3 DUB EDITION (TAKE TWO-ROCKSTAR)
- 10- GRAN TURISMO 4 (SONY C.E.)

LOS MÁS VENDIDOS

CENTRO MAIL — del 1 al 30 de junio





- 01- MOTO GP4 (SONY C.E.)
- 02- TEKKEN 5 (SONY C.E.)
- 03- PRO EVOLUTION SOCCER 4 (KONAMI)
- 04- FORMULA ONE 05 (SONY C.E.)
- 05- STAR WARS III: L.V.D.L.S. (ACTIVISION)
- 06- GOD OF WAR (SONY C.E.)
- 07- JUICED (THQ)
- 08- MEDAL OF HONOR E.A. (EA GAMES)
- 09- FIFA STREET (EA SPORTS BIG)
- 10- GRAN TURISMO 4 (SONY C.E.)

RESULTADOS CONCURSOS

CONCURSO GOD OF WAR

- Héctor Albarrán Martín (TOLEDO)
- Jaime Nava Mateos (MADRID)
- José Javier Ferrer Plou (ZARAGOZA)
- María Freire Sánchez (LEÓN)
- José Mª Glez. Echeverría (GUIPÚZCOA)
- José Antonio Pascual (GUIPÚZCOA)
- Roberto Rivera Fernández (LEÓN)
- José Vela Torre (MÁLAGA)
- Juan Carlos Pérez Martínez (MADRID)
- Soledad Reneses (ASTURIAS)
- Antonio Fco. Jiménez Rdez. (GRANADA)
- Sara Rodríguez Cegador (GRANADA)
- Mikel J. Tomacena Altuna (GUIPÚZCOA)
- Mª Pilar Oliveira García (GUIPÚZCOA)
- David Agüero García (BURGOS)
- Iván Vizcaino Gallego (CASTELLÓN)
- Pau Pages Ventura (GERONA)
- Rubén Herrera Soriano (BARCELONA)
- José María García Linares (GERONA)
- Miguel Á. Fernández Vázquez (VIZCAYA)
- David Oliver Pla (GERONA)
- José Plabo Ureña Arroyo (MADRID)
- Susana Quílez Martínez (MADRID)
- Fco. Javier Jiménez Andrés (MÁLAGA)
- Georgina Español Estabén (ZARAGOZA)
- Alberto Castro Rentero (BARCELONA)
- Federico Caramés Sastre (ALICANTE)
- Leticia Fajardo Quesada (MADRID)
- Juan José Rodríguez Martín (MADRID)
- Eduardo Suárez García (BARCELONA)

CONCURSO KESSEN III

- Ernesto José Flores (SALAMANCA)
- Mayte López Beltrán (MADRID)
- José Martínez Martínez (BARCELONA)
- Raúl Diéguez Verdés (BARCELONA)
- Pedro García Gómez (VALENCIA)
- Rosario del Campo Botella (VALENCIA)
- Lourdes Castillo López (BARCELONA)
- Elena Abenojar Martínez (ALICANTE)
- Luis Camacho Patilla (BARCELONA)
- Joaquín González Mena (JAÉN)
- Erramon Molinos (CANTABRIA)
- Isaín Hidalgo Aguilera (MÁLAGA)
- Luis Miguel Sánchez Juan (VALENCIA)
- Obed Moreno Bustabad (LAS PALMAS)
- Samuel Martínez Piqueras (BARCELONA)
- Raúl Arnanz Diez (VIZCAYA)
- Ricardo Cabanillas Vázquez (BADAJOZ)
- Vilen Chytil (TARRAGONA)
- Gerardo López Salinas (VALENCIA)
- Santiago Díaz Tejeda (MADRID)



Madrid se ha representado digitalmente con todo detalle

VIRTUAL TOYS PONE A PUNTO TORRENTE 3

El antihéroe de Santiago Segura en PS2

El grupo de desarrollo madrileño **Virtual Toys** está finalizando la mastodóntica reproducción digital de Madrid. Ese va a ser el escenario para las aventuras y desventuras de nuestro detective más «guarrete» y descarado, el mismísimo *Torrente*. El lanzamiento del juego coincide con el estreno mundial de la película de Santiago Segura, *Torrente 3*. **Virtual Toys** ha captado perfectamente la esencia de la trilogía cinematográfica en su título. Para plasmar el universo que rodea a *Torrente* ha representado los lugares más emblemáticos de Madrid, y una serie de establecimientos como un supermercado, un local de alterne, una cafetería y muchos más. Cada uno dispone de minijuegos con los que *Torrente* puede ganar dinero para adquirir elementos como ropa y objetos que le servirán para mejorar sus habilidades. Podremos ser taxistas en las calles de Madrid y cobrar la carrera a nuestros clientes.

PES LIGA

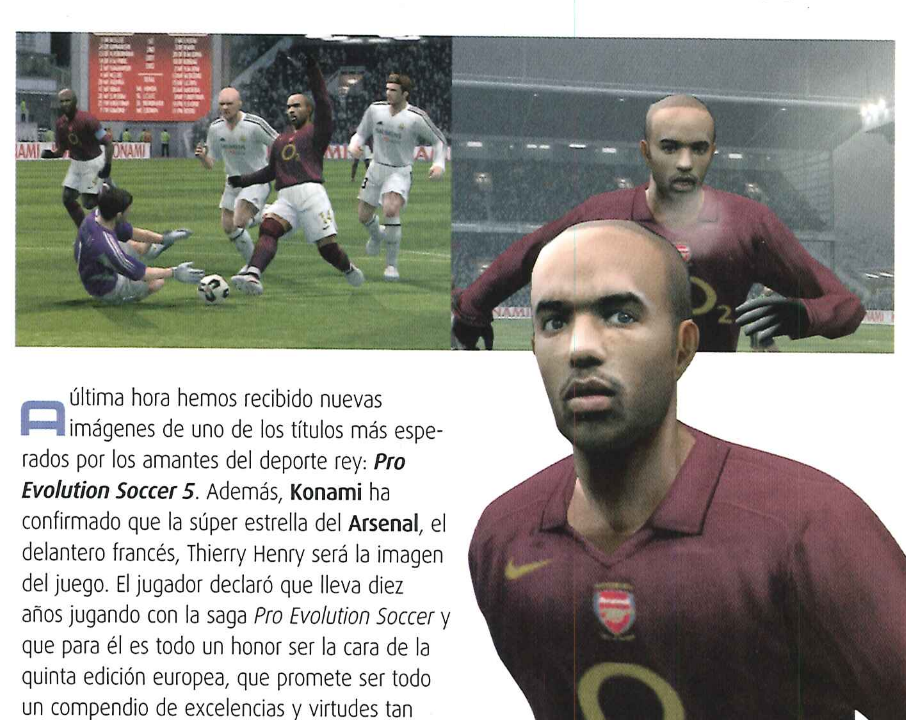
Konami y **TorneosOn-line.com** organizan la única liga oficial de *Pro Evolution Soccer* en España. Después de 30 torneos que se disputarán a lo largo y ancho de nuestra geografía la final llegará en septiembre. Como cada mes os mostramos el *ranking*.



RANKING NACIONAL

	NOMBRE	PUNTOS
1.-	MICKEY	176
2.-	Chiba	163
3.-	ismapro	149
4.-	Bombién	141
5.-	Bokeròn	141
6.-	DJNeNe	134
7.-	tocalazizu	126
8.-	Romanfreedom	121
9.-	Kurt^	114
10.-	Blitz	113

¡THIERRY HENRY SERÁ LA IMAGEN DE PRO EVOLUTION SOCCER 5!



A última hora hemos recibido nuevas imágenes de uno de los títulos más esperados por los amantes del deporte rey: ***Pro Evolution Soccer 5***. Además, **Konami** ha confirmado que la súper estrella del **Arsenal**, el delantero francés, Thierry Henry será la imagen del juego. El jugador declaró que lleva diez años jugando con la saga *Pro Evolution Soccer* y que para él es todo un honor ser la cara de la quinta edición europea, que promete ser todo un compendio de excelencias y virtudes tan realista y divertida como entregas anteriores.

SPARTAN: TOTAL WARRIOR

Atari distribuirá el título desarrollado por **SEGA** que pone a nuestro alcance el mundo de la Antigua Roma. Encarnando a un mítico héroe nos enfrentaremos a las legiones romanas.



DEPORTES 2K6

Take 2 presenta una nueva entrega de la línea deportiva *2K*, con un nuevo juego de baloncesto, *NBA 2K6*, uno de hockey sobre hielo, *NHL 2K6* y completando el trío está *Top Spin* para los aficionados al tenis.

■ Realismo total, nuevos movimientos especiales, diferentes remates y una inteligencia artificial mucho más desarrollada, harán de PES5 el mejor simulador de fútbol de PS2

POR DE LÚCAR

PRO EVOLUTION SOCCER 5

El fútbol de Konami alcanza las mayores cotas de realismo posible

La quinta entrega de *Pro Evolution Soccer*, posiblemente el mejor juego de fútbol de toda la historia de **PS2**, llegará a España el próximo Otoño y lo hará repleta de importantes novedades. Programado por el equipo del ya mítico Shingo «Seabass» Takatsuka, ***PES5*** puede ser la última gran oportunidad de disfrutar de un *PES* en **PS2**. Aunque **Konami**, por ahora, está ofreciendo la información casi a cuentagotas, los programadores de ***Pro Evolution Soccer 5*** han adelantado que el gran esfuerzo de esta edición se ha vuelto a centrar en alcanzar el mayor grado de realismo posible. Aunque se han preocupado mucho por lograr la simulación perfecta, prometen que también será el más jugable y divertido de todos.

A nivel gráfico, sólo hay que ver las pantallas para comprobar el excelente trabajo realizado con la caracterización de los jugadores o en el tema de las texturas y las luces. También, se han volcado en el tema de la animación de los jugadores, en el realismo del balón y en añadir nuevos detalles como, por ejemplo, el aliento de la respiración del jugador cuando la temperatura es baja.

A nivel técnico, han acabado con aquellas puntuales ralentizaciones que se podían observar, de vez en cuando, en las áreas en *Pro Evolution Soccer 4*. Ahora todo es mucho más detallado y además se mueve a las mil maravillas. Manejo más sencillo, inteligencia

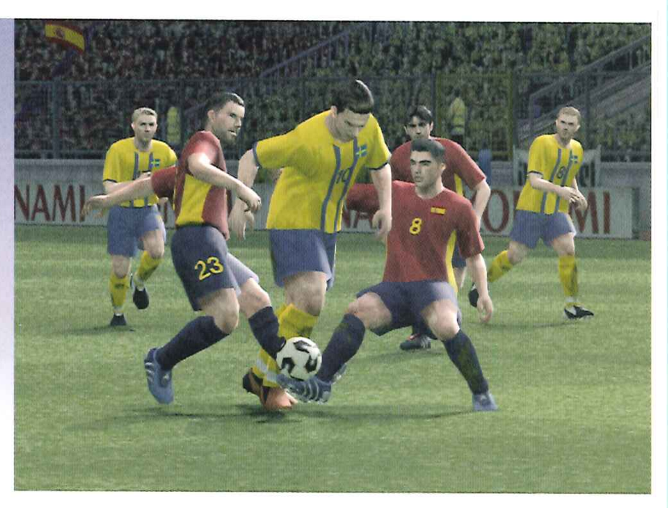








Las características de cada jugador estarán más definidas que nunca. Según la competición, en la Master League, tendremos la posibilidad de potenciar algunos aspectos de los jugadores





muy superior, más juego de equipo, porteros aún más hábiles, nuevos equipos y estadios, más competiciones, diferentes movimientos especiales... ***Pro Evolution Soccer 5*** volverá a ser el modelo a seguir por todos.

En cuanto al tema de las competiciones, conviene resaltar que se mejorará muchísimo la mítica *Master League* con un nuevo sistema para controlar mejor la evolución de los jugadores y la posibilidad de participar en ella con un equipo creado por nosotros mismos. Llevar a un equipo de barrio a lo más alto del fútbol mundial seguro que supone un interesantísimo reto al que muy pocos nos podremos resistir. Pero si hay un modo de juego esperado por los fanáticos de la saga *Pro Evolution Soccer* ese es, sin duda, la modalidad On-line. La gran noticia es que, por fin, en ***PES5*** tendremos posibilidad de disfrutarlo. Aún no ha trascendido cómo será, pero todo apunta a que será muy similar a la que disfrutaron hace unos meses los usuarios de Xbox. Lo que también parece confirmarse es que aquí no contaremos con el famoso *ranking* que permitía a los jugadores japoneses competir para participar en el Mundial *PES* del próximo año. Sea como fuere, ***Pro Evolution Soccer 5*** tiene suficientes argumentos para volver a convertirse en el preferido de los usuarios y la crítica. En nuestro próximo número os ofreceremos ya un extenso reportaje con una versión *beta* muy cercana a la versión final que veremos este Otoño.

«EN LA NUEVA MASTER LIGA PODREMOS USAR EQUIPOS CREADOS POR NOSOTROS»

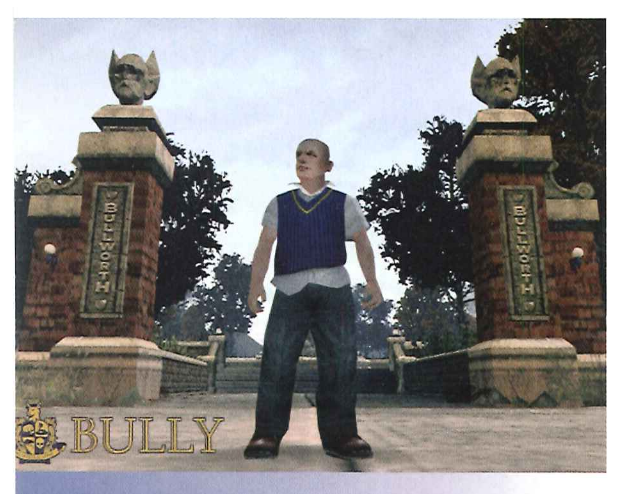
POR R. DREAMER

BULLY

Sólo hay una forma de llegar a ser el rey del patio

Si por algo se viene caracterizando **Rockstar** en los últimos tiempos es por haber creado escuela gracias a títulos como los que comprende la franquicia *Grand Theft Auto* o el irreverente *Manhunt*. Siguiendo la misma línea que sus predecesores, pero en un entorno completamente nuevo, nos encontramos con ***Bully***. Obra de la filial de **Rockstar** en Vancouver, este juego retrata la vida en un prestigioso internado, *Bullworth Academy*, más allá de las simples apariencias académicas. El juego nos pone en la piel de un alumno conflictivo, Jimmy Hopkins. Su expediente escolar no es como para estar muy orgulloso, ha sido expulsado de todas las instituciones por las que ha pasado. Su madre, que se prepara para subir por quinta vez al altar, le abandona en *Bullworth Academy* como última solución. Pero no tardaremos mucho en descubrir que allí no es oro todo lo que reluce, y que tras su impecable fachada se esconde un submundo en el que los estudiantes luchan por ganarse una reputación y ser los auténticos reyes del colegio. Durante el curso, Jimmy tendrá que seguir la rutina diaria. Un reloj en pantalla marca la hora del día para que sepamos en todo momento hacia dónde tenemos que dirigir nuestros pasos en la escuela, ya sea ir a clase, hacer deporte o

«ROCKSTAR NOS PROPONE UN GRAN RETO, GANARSE UNA REPUTACIÓN EN EL COLEGIO»





ROCKSTAR VANCOUVER
Este grupo de desarrollo era conocido anteriormente como **Barking Dog Studios**, con títulos como *Transworld Skateboarding* para Xbox.

LA RUTINA DIARIA

Jimmy Hopkins debe atender en todo momento al horario establecido cumpliendo con sus clases, por ejemplo en el gimnasio, además de asumir otro tipo de tareas que le encomienden los profesores o sus compañeros de correrías, con la idea en mente de mejorar su reputación dentro de la fauna que manda en el patio.



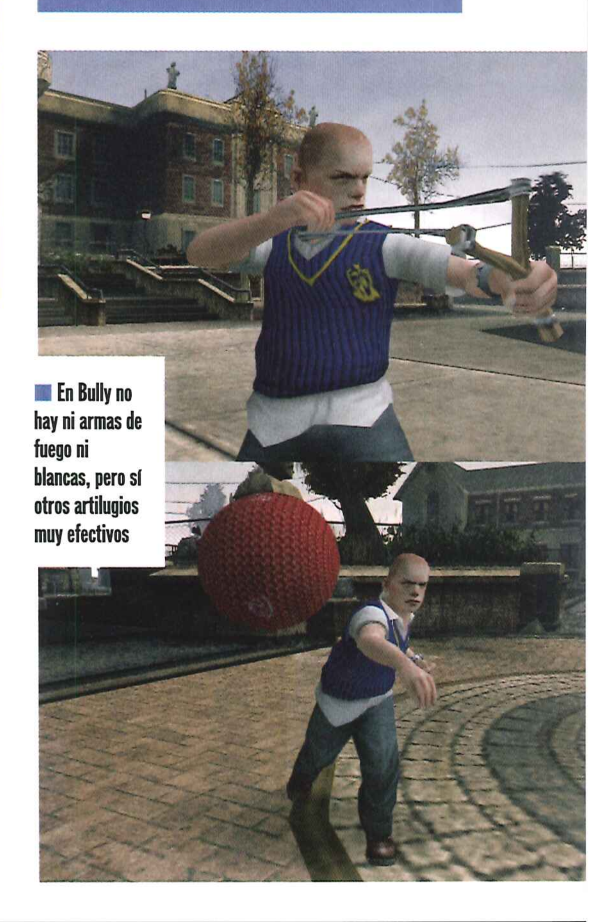


COMPAÑEROS DE JUEGO

El problema es que en *Bullworth Academy* los juegos no son muy inocentes, peleas, bromas y toda la cultura que subyace a la vida académica nos pondrán a prueba.



realizar misiones que nos solicitarán tanto los alumnos como los profesores. El protagonista tiene su propia habitación, donde guarda la ropa (hay que tener en cuenta que es posible adquirir nuevos atuendos para aumentar su prestigio entre los compañeros). Además, como trasfondo hay una trama que el jugador irá descubriendo a lo largo de la aventura. Por supuesto, Jimmy se ganará el respeto de la «tropa» metiéndose en todo tipo de líos: peleas, bromazos y cualquier tipo de trastada que le convierte en uno de los líderes de las distintas bandas que hay en *Bullworth Academy*. Las armas blancas y de fuego no están permitidas, pero sí hay tirachinas, palos y un montón de utensilios dispuestos para facilitar que el aguerrido adolescente haga de las suyas. El sistema de lucha ofrece diferentes llaves, golpes e incluso trucos sucios (como escupir a la cara del oponente) para alcanzar por cualquier medio la victoria. Por otro lado, el nivel de interacción del juego es increíble, y podremos deslizarnos por una barandilla, descargar la vejiga o encender una televisión. Al asistir a clase nos encontraremos con diversos minijuegos como el balón prisionero, aunque también se puede optar por hacer «pellas» ganándonos la enemistad de los profesores. Nada más iniciarse el juego, la zona a explorar es bastante limitada, pero poco a poco se irá ampliando con nuevas instalaciones hasta traspasar los muros de la escuela y mostrarnos el mundo prohibido que la rodea. ***Bully*** es una de las grandes sorpresas para este año y verá la luz el próximo Otoño.



■ En Bully no hay ni armas de fuego ni blancas, pero sí otros artilugios muy efectivos

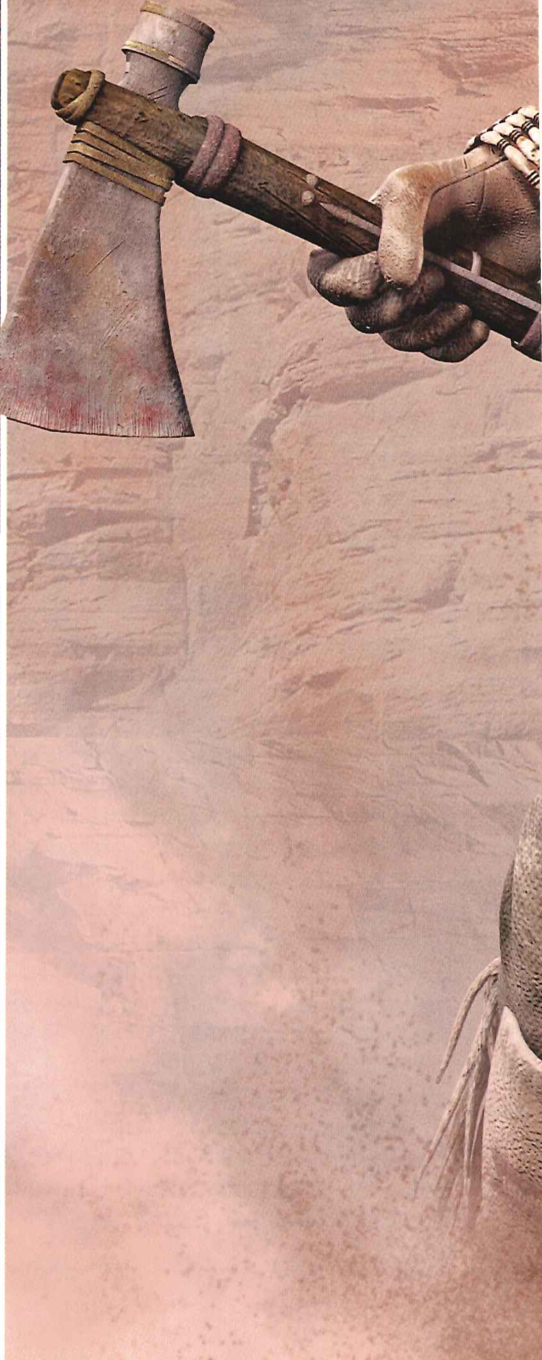


El salvaje Oeste nunca estuvo tan bien reflejado en consola como en esta ocasión. Neversoft, autores de las millonarias franquicias Tony Hawk's y Spider-Man nos sumergen en la acción más violenta de este año. Vigilad vuestras cabelleras...

POR GRADIUS







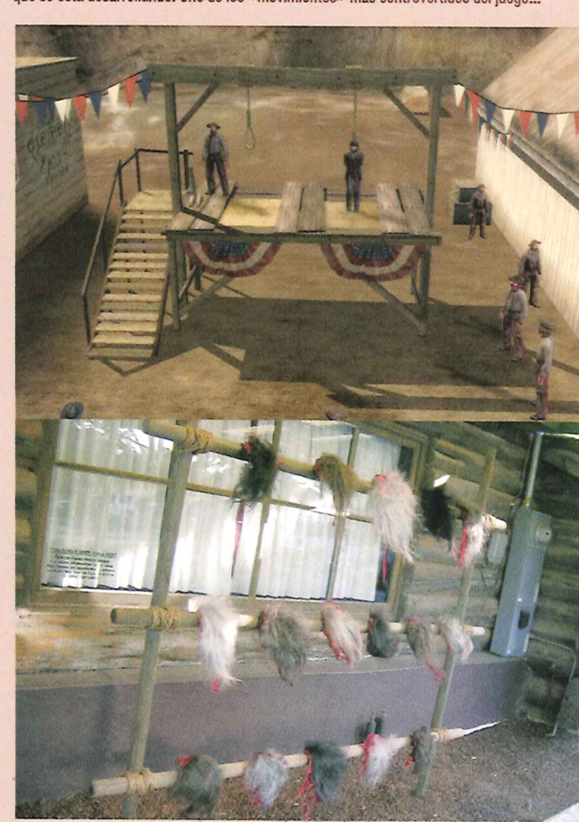


Uno de los misterios que **Activision** no desveló en el pasado **E3** respondía al sugerente nombre de ***GUN***. A través de su página web (www.gunthegame.com) y un vertiginoso, aunque poco revelador *teaser* de escasa duración, la nueva creación de **Neversoft** ha levantado en las últimas semanas una gran expectación entre la prensa internacional. Por fin, casi un mes después de la clausura de la feria de Los Ángeles por excelencia, ambas compañías han decidido mostrar a unos pocos privilegiados lo que se esconde tras estas tres letras. El pasado 14 de Junio **PS2 RO** viajó en exclusiva a San Francisco para conocer las primeras imágenes e impresiones del juego, y no han podido resultar más prometedoras. Tras «alternar» durante una tarde con la nueva apuesta de la compañía americana podemos definir a ***GUN*** como una mezcla de *True Crime/GTA* y *Medal Of Honor/Call Of Duty* ambientada en el viejo Oeste americano. Aunque en la presentación tan sólo pudimos ser testigos de varios vídeos que nos mostraron las virtudes de este nuevo juego de acción para **PlayStation 2**, lo visto nos sirve para presagiar un más que atrayente acabado final que se traducirá en un desembarco a través de los territorios PAL a finales de año. Por el momento, no se ha querido desvelar demasiada información respecto a lo que finalmente ***GUN*** aportará al actual panorama lúdico, en un intento de no crear una excesiva expectación que deteriore el resultado final, sumándose de este modo al secretismo que otras compañías como **Rockstar** otorgan a sus títulos estrella. Eso sí, ni **Activision** ni **Neversoft** pueden

GUN

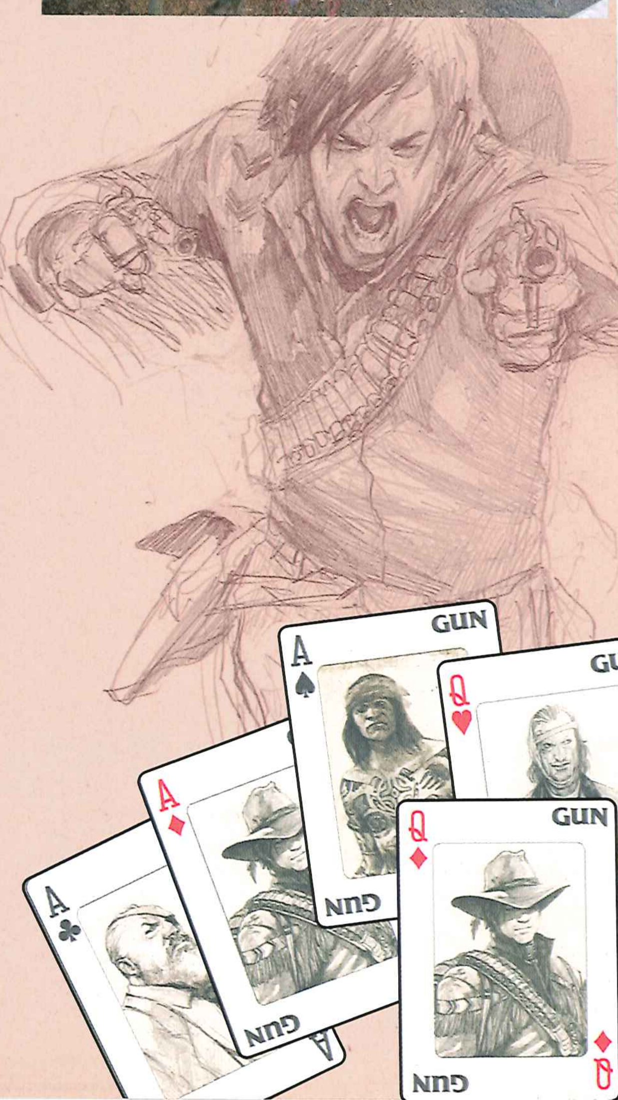
VIGILA TU ESPALDA

Sin duda, los momentos más vibrantes y conmovedores del juego los encontraremos una vez se desate la acción. Además de utilizar todo tipo de armas y artilugios para hacer frente a nuestros enemigos, en nuestro papel de indio enfurecido iremos siempre armados con un afilado cuchillo con el que no dejaremos títere con cabeza, nunca mejor dicho. Cuando deseemos cortar alguna que otra cabellera, la cámara se alejará de la acción para asegurarnos no tener que ir al baño tras presenciar la escena que se está desarrollando. Uno de los «movimientos» más controvertidos del juego...





La lucha entre indios y vaqueros nunca se ha visto mejor retratada. Podremos utilizar todo lo que encontremos a nuestro alcance para causar el mayor número de bajas posible. Desde el suelo o a caballo



negar que se encuentran muy orgullosos e ilusionados con su nueva «criatura», de la que esperan unos resultados similares a los de cualquier capítulo de su franquicia abanderada por el popular *skater* Tony Hawk. En esta ocasión nos encontramos con un programa completamente nuevo, donde nuestro protagonista es un valiente vaquero con ansias de venganza. Con el salvaje y violento mundo del *western* como telón de fondo y un argumento donde se darán cita todo tipo de personajes reconocibles por cualquier amante del género (Wyatt Earp, Doc Holliday o Billy el Niño, entre otros) nos hallamos una vez más con un apartado técnico que pone nuestra **PlayStation 2** al límite de sus posibilidades. El *Emotion Engine* de la 128 *bits* de **Sony** nos ofrece un *frame rate* estable en todo momento, localizaciones repletas de detalles, un modelado e iluminación de entornos y personajes impresionantes, animaciones de gran factura (especial atención a los movimientos de los caballos) y un cuidado efecto *Bullet Time* que será clave en el desarrollo de la acción. El apartado sonoro es digno de escucharse en un *Home Cinema 5.1* y la parte jugable promete estar a la altura del resto de los apartados. Todo ello da como resultado una excelente creación a la que todavía le quedan unos meses de desarrollo por delante, pero que promete horas y horas de violenta y sangrienta diversión en nuestra consola. Una de las características principales del juego es la libertad de la que dispondremos, aunque la realización de las misiones asignadas será indispensable para ir avanzando en la aventura. A la hora de saltar a la acción, podremos elegir entre una perspectiva de primera o tercera persona, seleccionando nuestros objetivos con una rápida pulsación de los botones laterales del *DualShock 2*. Una vez que desenfundemos nuestro revolver (el arsenal disponible en la versión final promete ser de lo más variado) seremos testigos de sangrientas escenas



08.07.05









Pantallas de la versión de XBOX®

LOS 4 FANTÁSTICOS™

Juega con los personajes de Los 4 Fantásticos en el videojuego de acción y aventura en equipo definitivo.

WWW.F4THEGAME.COM





PlayStation®2





NINTENDO GAMECUBE

PC CD

ACTIVISION®





activision.com



movistar

Exclusivo en emoción

DE VISITA EN SAN FRANCISCO

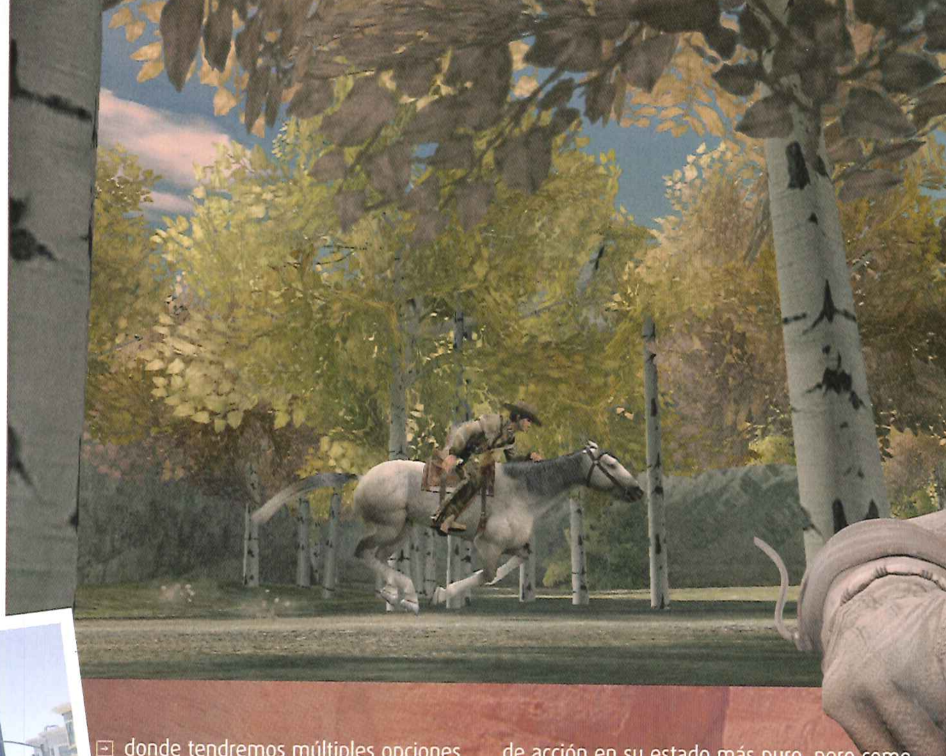
Una de las ciudades más bellas de la costa Oeste americana sirvió de marco perfecto para la presentación mundial en exclusiva del nuevo título de los genios de **Neversoft**. Todo lo que podamos escribir sobre esta mítica urbe se queda corto si lo comparamos con la realidad. Desde el mítico *Golden Gate* hasta el centro neurálgico de la ciudad, todo en San Francisco rebosa una mezcla de encanto, hermosura y la magnitud propia de las capitales de EE.UU. Alojados en el famoso *Sir Francis Drake* de *Powell St.*, los pocos periodistas que tuvimos acceso al evento fuimos trasladados a una pequeña cabaña situada en el parque de El Presidio, donde se presentó la nueva creación de los autores de *Tony Hawk's*. Bajo un precioso atardecer se desvelaron muchas de las incógnitas que se esconden tras las tres letras que dan título al juego, todo ello aderezado con una sabrosa barbacoa, preciosas camareras y unas impresionantes y evocadoras vistas. Los CEO's de **Activision** y **Neversoft** se encargaron de dar a conocer las virtudes de un título que promete ser uno de los más importantes del presente y próximo año. Sin duda, una experiencia única...



El ambiente desenfadado y salvaje del viejo Oeste reinó en la cabaña donde tuvo lugar la presentación. Actuaciones incluidas

NEVERSOFT

Tras diez años desarrollando títulos para consola (artífices de las populares sagas *Tony Hawk's* o *Spider-Man*) la compañía estadounidense se embarca en un nuevo proyecto que poco tiene que ver con lo realizado hasta ahora. Su particular y singular presidente, Joel Jewett, se encuentra muy ilusionado con este nuevo desafío que supone *GUN*.



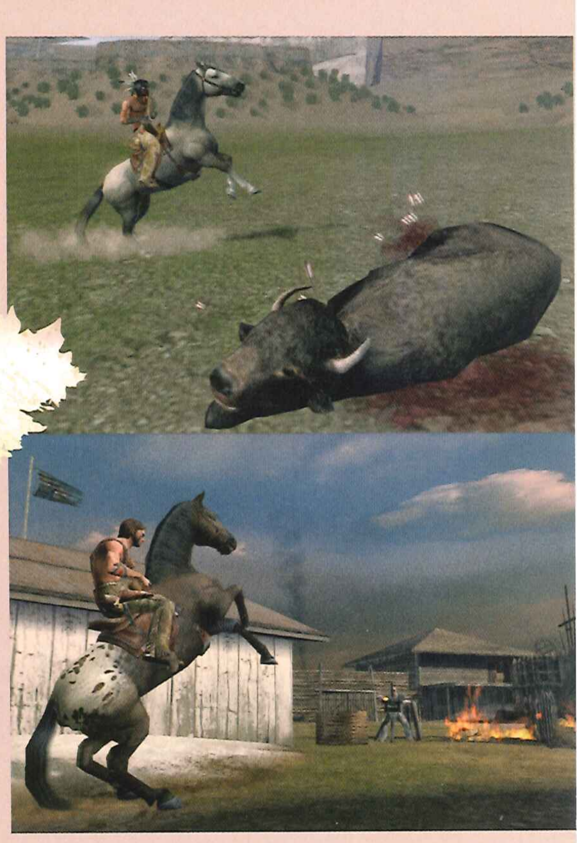
donde tendremos múltiples opciones para abatir a nuestro enemigo: desde utilizarle como escudo humano hasta dejarle sin su extensa o corta cabellera. Una vez más, la sangre al servicio de los videojuegos. Los giros argumentales nos pondrán en el papel de un vaquero o indio, cada uno con las características propias de su «tribu». No faltarán los duelos al atardecer, los infranqueables fuertes americanos o los famosos salones donde descansar tomando un trago o «charlar» con las chicas que frecuentan el lugar. Y, si disponemos de tiempo libre, siempre podremos montar cual jinete y embarcarnos en masivas luchas a caballo o emprender tranquilas marchas bajo preciosas puestas de sol. ***GUN*** es sinónimo de acción en su estado más puro, pero como ya hemos citado anteriormente, también de absoluta libertad. Esta aventura épica puede recordarnos al excelente *Red Dead Revolver* de **Rockstar**, pero como bien nos indicó su jefe de producto Chad Findley, durante nuestra entrevista con los responsables del juego, la inspiración en ***GUN*** llega de todas las áreas (filmes, libros, juegos...) otorgando al título un sello que lo hace único y poco reconocible con cualquier otro videojuego similar realizado hasta la fecha. No podemos obviar ciertos detalles que enriquecen nuestra experiencia con la aventura, como es la interacción con los objetos del entorno (tanto para su destrucción como su uso propio), robo de caballos, conversaciones con el resto de personajes, utilización de un pequeño mapa en una de las esquinas de la pantalla para poder orientarnos en la ciudad,

«GUN ES UNA EXPERIENCIA DE JUEGO BRUTAL, REALISTA Y SOBRE TODO DIVERTIDA»



BORN TO BE WILD

Uno de los aspectos más sorprendentes y originales del juego son sin duda las partes donde manejaremos a un caballo para trasladarnos de un escenario a otro, formar parte de encarnizadas cazas de bisontes o simplemente protagonizar luchas masivas contra indios o vaqueros. La animación del caballo es excelente, dándose además cita numerosos jinetes al mismo tiempo sin que el *frame rate* se resienta en ningún momento. Además, podremos cambiar de corcel siempre que lo deseemos. Tan sencillo como robar un coche en la serie *GTA*.



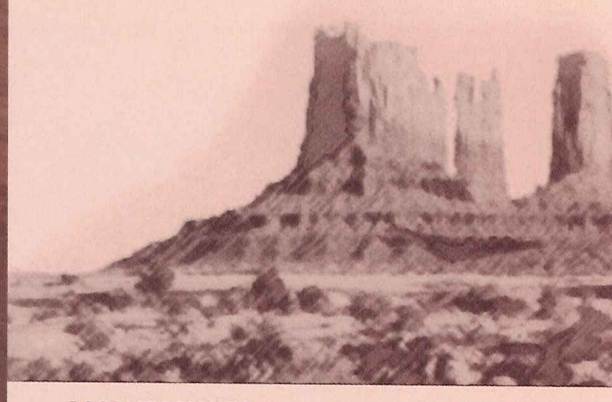
■ **Podremos acompañar al resto de nuestra tribu en la caza de peligrosos y salvajes bisontes. El control de nuestro caballo no es nada complejo, resultando muy intuitivo su manejo**

PERSONAJES

Aún no se ha desvelado el papel de cada uno de los personajes en la compleja trama que acompaña al juego. Sin embargo, nos encontraremos con todo tipo de ejemplos de la época, *sheriffs* incluidos...

etc., que dan un cierto toque de aventura entre tanta acción. Es en esos aspectos donde el título se acerca a *True Crime/GTA* para distanciarse, una vez metidos en la acción, hacia un desarrollo similar al de los venerados *Call Of Duty* o *Medal Of Honor*. Siempre que escojamos una visión en primera persona, claro está. Éstas son algunas de las premisas con las que se ha dado a conocer el juego de **Neversoft**. Y es que el grupo de programación que se está encargando de su desarrollo está compuesto por miembros responsables de la saga *Tony Hawk's* y otros nuevos talentos e integrantes de los estudios que nos ofrecieron joyas como los *Spider-Man* de **PSone**, lo que asegura una calidad por encima de la media. Involucrarse en un título de conceptos tan distintos al de una saga como *Tony Hawk's* puede parecer todo un riesgo para una compañía que lleva tanto tiempo desarrollando productos tan parecidos, pero tras ver el entusiasmo y mimo con que el que los presidentes de ambas compañías están tratando a ***GUN*** no podemos más que esperar ansiosamente a ver cómo será el resultado final. No es *GTA*, pero la expectación que están consiguiendo puede asemejarse al programa de **Rockstar**. Ojalá finalmente nos encontremos con un resultado final tan sorprendente e innovador como lo fue en su momento *Grand Theft Auto III*.

En un momento determinado del juego nuestro personaje se convertirá en un indio salvaje dispuesto a defender a su tribu hasta el final...



LOCALIZACIONES

Todas las áreas del juego han sido meticulosamente estudiadas para dar una increíble realidad al juego, dotándole de unos escenarios en los que encontraremos todo tipo de detalles. Desde las típicas ciudades donde podremos plantar cara al *sheriff* del lugar hasta los campamentos indios más salvajes, pasando por locales y bares de la época o minas de valiosos diamantes, todo en el juego ha sido mimado para que los fieles seguidores de este género no echen en falta absolutamente nada.

TOP 10 RECOMENDADOS



01 **MOVISTAR RACING 2**
La mejor competición de motor sobre dos ruedas.



02 **LOS 4 FANTÁSTICOS**
El primer supergrupo que debuta en móviles.



03 **CARMAGEDDON**
Todo un clásico del PC y la polémica.



04 **JEWEL QUEST**
Un rompecabezas bastante adictivo.



05 **MARIA SHARAPOVA TENNIS**
Una auténtica estrella de campeonato.



06 **GASOL 1 ON 1**
El espectáculo del básquet en duelo singular.



07 **GHOSTS'N GOBLINS**
El clásico de recreativas en tu móvil.



08 **LEMMINGS**
Un total de 28 niveles de pura diversión.



09 **NY NIGHTS SUCCESS IN THE CITY**
El primer simulador social de la gran manzana.



10 **TOP GUN 2**
Uno de los mejores arcades de los últimos tiempos.

Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte cualquiera de estos juegos

Cómo descargarte un videojuego desde tu movistar



01 - Entra en emoción

Desde el menú de servicios de tu móvil, habiendo configurado ya el acceso al portal de movistar, entra en la página de emoción.

02 - Selecciona Videojuegos

Una vez dentro de emoción si tienes un terminal compatible podrás ver la carpeta de Videojuegos. Seleccionalá para poder descargarte los mejores Videojuegos.

03 - Elige categorías

Selecciona tu categoría y género preferido o déjate llevar por el top movistar o por las últimas novedades y lánzate a por tu videojuego favorito para tu teléfono móvil.

04 - Descarga tu juego

Una vez seleccionado el videojuego y, tras aceptar el precio del juego se iniciará la descarga que durará entre uno y dos minutos. Una vez completada, podrás jugar desde tu movistar todo lo que quieras y desde donde quieras sin ningún coste adicional.

Para cualquier duda o consulta sobre la configuración de tu móvil, llama al Centro de Relación con el Cliente movistar al 609 (llamada gratuita).

Age Of Empires 2 EXCLUSIVO

Lo mejor de la saga de estrategia en tú móvil



ÁRBOL TECNOLÓGICO

Como en todos los RTS que se precien, aquí tendrás que investigar diversas tecnologías para poder avanzar de una era a otra y mejorar tus unidades y edificios. La herrería y la universidad serán tus mejores aliados en este sentido.

Desde que salió en PC en 1997, la saga *Age Of Empires* se ha convertido en una de las de más éxito dentro del género de la estrategia en tiempo real. Sus sucesivas expansiones y secuelas han alcanzado cifras de ventas millonarias y este mismo año se espera la tercera entrega, que promete superar a las anteriores. Cuando parecía que sólo el PC podía albergar las grandes producciones del género, **In-Fusio** se propuso adaptar ***AOE 2*** a móviles y el resultado ya está aquí: una inmejorable versión que sabe mantener el espíritu del original y reproducir gran parte de sus elementos, si bien ha sido necesario sacrificar muchos para lograrlo. A pesar de ello, ***AOE 2*** para móviles ofrece mucho más que otros: recolección y gestión de recursos, construcción y batallas, todo presentado en una perspectiva isométrica que recrea la clásica de PC. Son trece tipos de edificios, siete unidades diferentes, cuatro eras por las que avanzar y dos civilizaciones que puedes controlar, todo ello acompañado por escenarios especialmente diseñados para la ocasión y una notable inteligencia artificial que te otorgará un desafío a medida. Además, cuentas con un Tutorial para aprender todos los detalles acerca del juego y hacerte con él, una serie de misiones con las que te adentrarás en el mejor juego de estrategia en tiempo real que se ha creado para móviles. Al menos, de momento. Además si descargas ***Age Of Empires 2*** durante el mes de agosto entrarás en un fantástico sorteo de 10 consolas y 30 juegos de PC más un USB *Key*.

Más información de esta gran promoción en www.movistar.es/emocion/juegos





Age Of Empires 2 es una de las mejores conversiones de PC a móvil



AGE OF EMPIRES 2

LO MEJOR Y LO PEOR
[+] Una adaptación impecable.
[-] No hemos encontrado nada negativo.

9.5 **GRÁFICOS:** Imitan a la perfección los gráficos de la versión original para PC.
8.0 **AUDIO:** La música y algunos efectos de sonido proporcionan una buena ambientación.
9.6 **JUGABILIDAD:** El interfaz es el más sencillo posible y sensible al contexto.

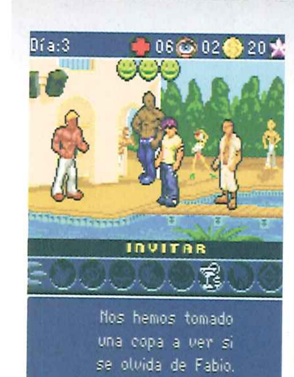
Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte este juego

TERMINALES COMPATIBLES
NOKIA 3510I, 3100, 6100, 6610, 7210, 7250, 7650, 3650, 6600, 6820. MOTOROLA C385, C650, V3, V300, V535, V600. SIEMENS S55, MC60, C65. SAMSUNG E700, 341. MITSUBISHI 341, 342, 430, M320. NEC 341, 342, 400, 410. SONY-ERICSSON K700I. SAGEM 341, 322, MYX5M, MYX-6, MYX-2. TSM 5, TSM 6, TSM 7, TSM 30. ALCATEL OT535 , OT735, OT556. LG 341, 342. PANASONIC 6D67. PHILIPS 535.



PlayStation 2

NOTICIAS movistar • NOTICIAS movistar • NOTICIAS movistar • NOTICIAS movistar • NOTICIAS movistar • N



¡Ibiza a tope!

El destino número uno de la fiesta veraniega, con los mejores clubes, DJ's y música es Ibiza. Ahora puedes convertirte en una celebridad gracias a *Ministry Of Sound Ibiza*, que te propone elegir a una persona para llevarlo a las fiestas más exclusivas, los clubes más potentes e incluso ligar. Se trata de un simulador social al estilo de *Los Sims* a ritmo de la mejor música de *Ministry Of Sound*, con altos niveles de interacción y diversos personajes que recrean los ambientes más fabulosos de la isla. ¡Y si descargas *Ministry Of Sound Ibiza* durante el mes de agosto entrarás en el sorteo de 1 viaje a Ibiza!

Más información de esta gran promoción en www.movistar.es/emocion/juegos

Nueva Comunidad

Desde el 1 de junio está disponible la Comunidad de Juegos **movistar**, un punto de encuentro, competición y descarga donde se reúnen todos los aficionados a los juegos para móviles. Formar parte de ella es totalmente gratuito y te permite estar al día de las novedades más jugosas, recibir información de concursos, promociones y competiciones en forma de alertas en tu móvil. Al suscribirte recibirás por correo electrónico la *Newsletter* de Videojuegos **movistar** para que puedas estar informado. Para disfrutar de todo esto sólo tienes que visitar la web **www.movistar.es/emocion/juegos** y darte de alta.



movistar

Los mejores videojuegos para tu móvil

Visita la web de movistar

Entra en cualquier momento en **www.movistar.es/emocion/juegos** y consulta móviles compatibles, muchos más juegos y toda la información que necesitas

Los 4 Fantásticos

¡EXCLUSIVO!

Juega con los superhéroes del verano



La película de superhéroes por excelencia de este verano es ***Los 4 Fantásticos***. Reed Richards, Sue y Johnny Storm y Ben Grimm se convertirán en Mr. Fantástico, La Mujer Invisible, La Antorcha Humana y La Cosa tras una lluvia de rayos cósmicos que alteran para siempre sus organismos. También tendremos oportunidad de conocer al Dr. Muerte, archienemigo por excelencia del cuarteto neoyorquino. La adaptación del filme a videojuego para móviles resulta apasionante, además de por su extensión, porque permite conocer y controlar a cada uno de los personajes, cuyas fantásticas habilidades se plasman con un notorio sabor a cómic que, sin duda, apreciarán quienes hayan disfrutado de las aventuras del cuarteto en papel. Además, este formato se aprovecha también para narrar la historia en forma de viñetas. Nada menos que 13 variados niveles cuya mayor baza reside, precisamente, en la diversidad que presentan gracias al uso de los distintos personajes y situaciones creadas *ad hoc* para cada uno de ellos. Una gran producción que no debes dejar pasar. ¡Y si quieres llevarte un buen regalo este verano, descárgatelo durante el mes de agosto y entrarás en el sorteo de 4.000 fantásticos Euros, una consola y un videojuego de ***Los 4 Fantásticos***!

Más información de esta gran promoción en www.movistar.es/emocion/juegos

SUPERPODERES

Los superpoderes de los protagonistas están recreados a la perfección: la Antorcha Humana vuela y dispara bolas de fuego, La Mujer Invisible es capaz de levantar campos de fuerza que repelen la munición enemiga, Mr. Fantástico estira su cuerpo para atacar a distancia y La Cosa reparte tortas como nadie.



LOS 4 FANTÁSTICOS

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Excelente variedad.
[-] No hemos encontrado nada negativo.

9.6 **GRÁFICOS:** La estética de cómic está muy lograda y el uso de cell shading le confiere un aspecto único.

7.0 **AUDIO:** : Dentro de lo habitual, sin grandes despliegues.

9.6 **JUGABILIDAD:** Gran variedad gracias a la creación de diferentes situaciones para los distintos personajes.

Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte este juego

TERMINALES COMPATIBLES

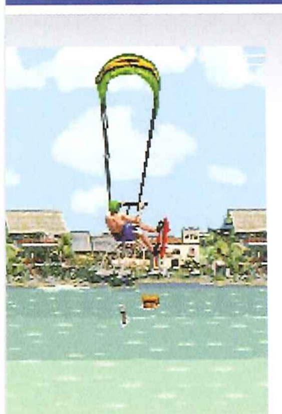
NOKIA SERIE 40: 6100, 7210, 7250, 6610, 3100, 6820 , 5140. NOKIA SERIE 60: 7650, 3650, 6600, 7610, 6670 , N-GAGE. NOKIA 3510, NOKIA 6230, NOKIA 6610I.SIEMENS SERIE 55: M55, S55, SL55, MC 60. SIEMENS C65. SIEMENS CXT65, CX 65, S65, SK65. MOTOROLA C650, C385, E550, V535, V3, V300, V600, E1000. SONY-ERICSSON K700I, K300I. UMTS SONY-ERICSSON Z1010. SAMSUNG SGH E700, X600,SGH-D500, Z130. UMTS SAMSUNG Z100, Z105.



(SOBRE 10)

PlayStation.2

NOTICIAS movistar • NOTICIAS movistar • NOTICIAS movistar • NOTICIAS movistar • NOTICIAS movistar • NOTICIAS



Refrescante

Los deportes acuáticos cobran protagonismo en esta época y se convierten en una de las primeras opciones de ocio. El *kitesurf* es una variante del *surf* en la que el deportista emplea una especie de parapente para ser arrastrado por el viento sobre las olas, pudiendo ejecutar imponentes saltos y acrobacias. *Kitesurf Extreme* recoge la experiencia en un entorno gráfico de sorprendente calidad y te permite participar en intensas pruebas para convertirte en el amo de uno de los deportes extremos.



¡Entre pillos anda el juego!

En medio de un auténtico boom de juegos de cartas llega *Downtown Texas Hold'Em*, un sencillo y entretenido juego de póquer. Con sólo dos cartas y, jugando medio a ciegas hasta desvelar una mano, tendrás que ganar combinando tus dos cartas con una mano de cinco. Podrás jugar partidas rápidas o un modo Carrera que te llevará por los enclaves más importantes del juego del continente americano hasta llegar a la capital de los juegos de azar: Las Vegas.



VIDEOJUEGOS MÁS DESCARGADOS



01 MOVISTAR RACING 2

Compite por lograr el lugar más alto del podio.



02 PANG

Un gran arcade de la mejor época de las recreativas.



03 LEISURE SUIT LARRY

Conquista a las chicas más explosivas.



04 TETRIS

El clásico de siempre sigue siendo de los más descargados.



05 TOMB RAIDER 2

Lara regresa en su mejor aventura.



06 2 FAST 2 FURIOUS

Carreras urbanas ilegales inspiradas en la película homónima.



07 STAR WARS: REVENGE OF THE SITH

Revive el viaje hacia el lado oscuro de Anakin.



08 GASOL 1 ON 1

El espectáculo del básquet en duelo singular.



09 MARIA SHARAPOVA TENNIS

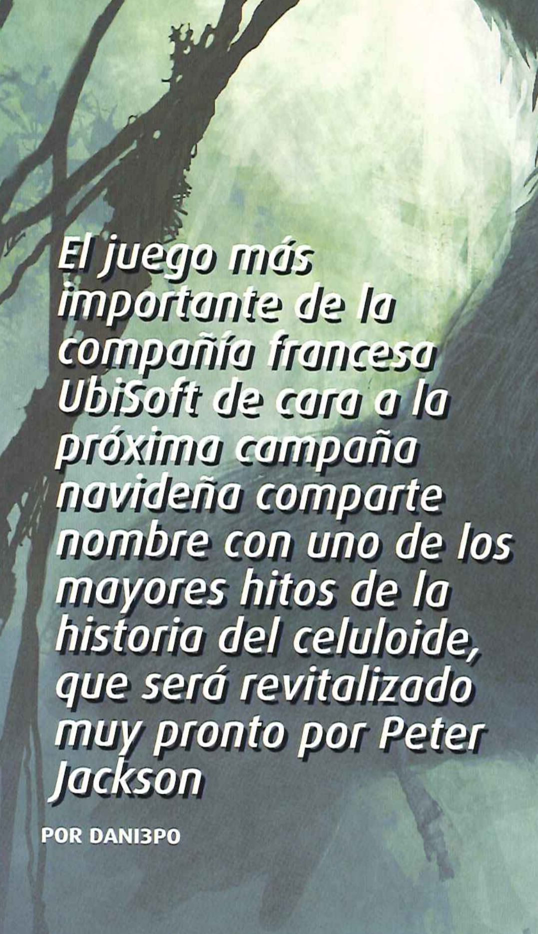
Una auténtica estrella de campeonato.



10 50X15

Un desafío a todos tus conocimientos.

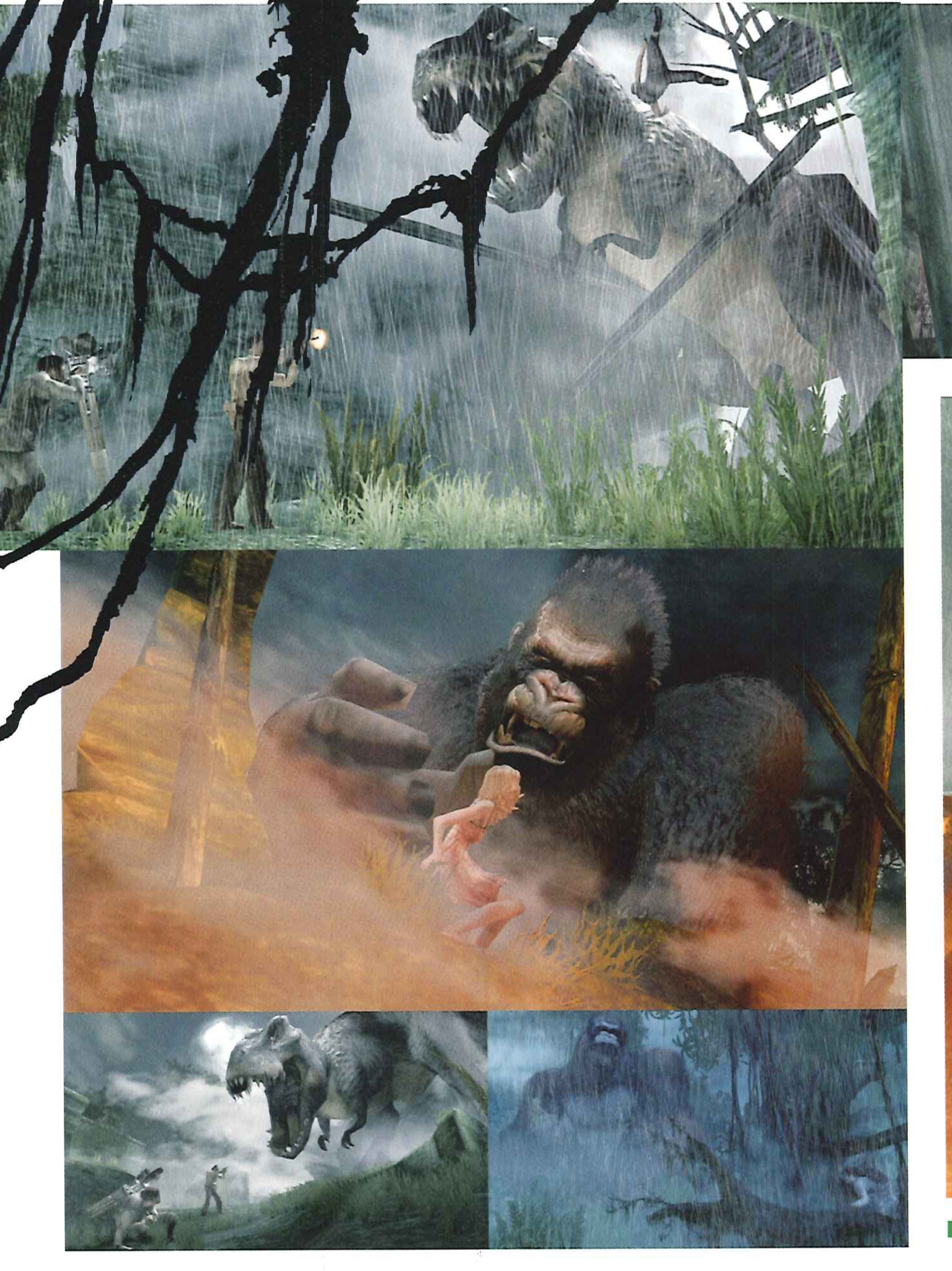
Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte cualquiera de estos juegos



El juego más importante de la compañía francesa UbiSoft de cara a la próxima campaña navideña comparte nombre con uno de los mayores hitos de la historia del celuloide, que será revitalizado muy pronto por Peter Jackson

POR DANI3PO

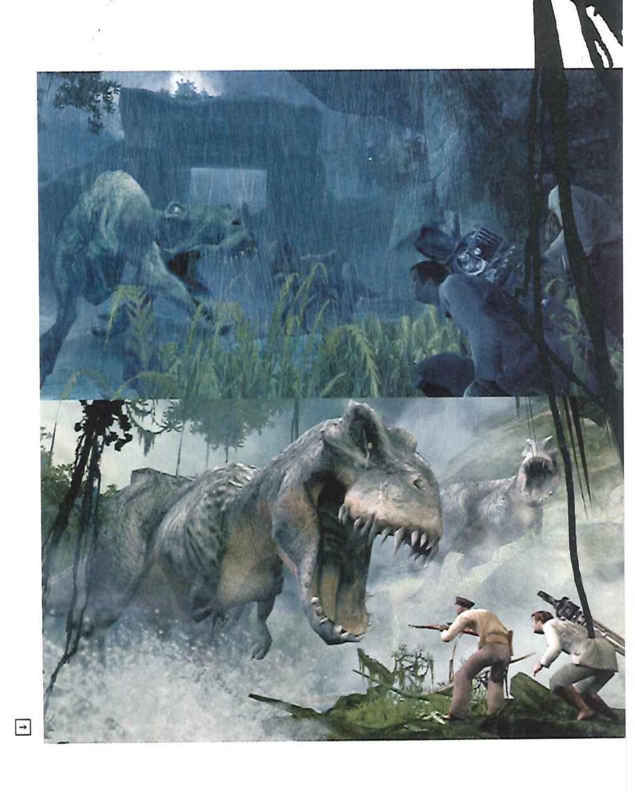
PETER JACKSON'S KING KONG





Los nativos de la isla no son del todo amigables con los miembros de la expedición

Como el propio Peter Jackson ha confesado, desde que tenía nueve años soñaba con realizar una nueva versión de la mítica *King Kong*. La historia de un simio gigantesco que se enamora de una bella fémina puede parecer algo ridícula, pero cuando la relación entre ambos se va desarrollando como lo hace en la película (el terror inicial de ella va desapareciendo cuando se da cuenta de que el gorila no pretende hacerle ningún daño; más bien lo contrario) se queda en las mentes de todos los espectadores. El propio realizador de la trilogía *El Señor De Los Anillos* fue el que eligió la compañía y el responsable de la adaptación lúdica de su nueva obra. Jugando a *Beyond Good & Evil* descubrió el talento de Michel Ancel y tras ponerse en contacto se dieron cuenta de que algo muy interesante podía surgir de su colaboración. Así pues, el contacto entre ambos equipos creativos (el de Peter Jackson rodando en Nueva Zelanda y el de Michel Ancel programando en su estudio de Montpellier) fue intenso, y ha dado como resultado una experiencia que pudimos contemplar en movimiento por primera vez en el pasado **E3** y jugar en el reciente viaje a los estudios de los creadores. Lo primero que cabe destacar es que se trata de un juego que en todo momento es conducido por su genial trama. Un grupo de cineastas llega a una misteriosa isla con el fin de rodar una película en plenos años treinta y pronto comprueban que todas las leyendas que circulan sobre la misma son reales. Anclada en el tiempo, la ínsula es una especie de «Parque Jurásico» habitada por dinosaurios y una tribu ancestral que rinde culto a un gorila de muchos metros de altura al que ellos llaman «King Kong». La actriz principal es secuestrada y ofrecida en sacrificio al monstruo, pero él se encapricha de ella y en ese momento da comienzo una carrera por salvar a la chica, capturar al gorila y conseguir el reconocimiento mundial por parte del equipo. El videojuego expandirá la historia y ofrecerá nuevas situaciones, personajes más profundos e incluso criaturas diseñadas por el propio Jackson que no se



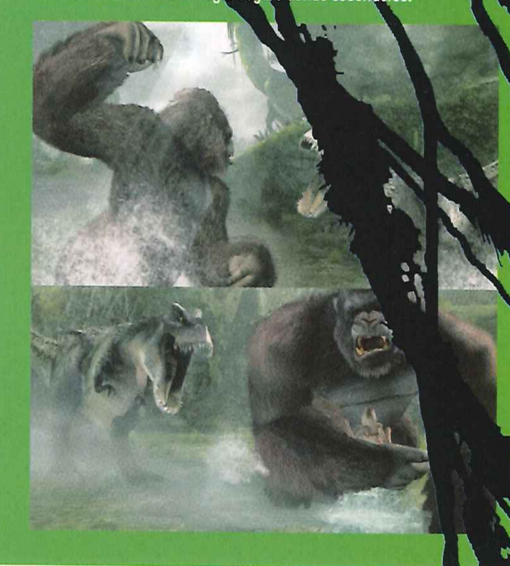


«EL CONTROL SE ALTERNA ENTRE EL PROTAGONISTA HUMANO Y EL GORILA»

PROTEGE A LA CHICA



Kong deberá en todo momento velar por la integridad física de su amada Ann. Para ello podrá transportarla en su gigantesca mano (muy cuidadosamente, eso sí), aunque esto limitará sus movimientos. También podrá depositarla en el suelo para que ella misma encuentre un lugar seguro donde esconderse.

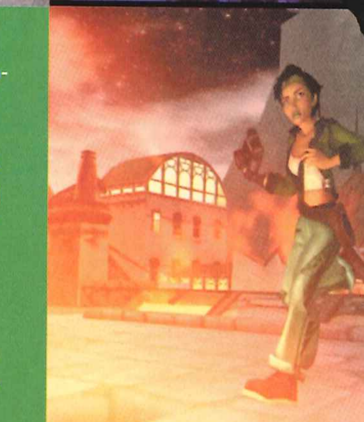


verán en la sala de cine. Una de las expresiones que más se repetía durante la presentación a la prensa fue la de «cadena alimenticia». Los depredadores más grandes se sitúan arriba; las presas sin muchos recursos en el fondo. Y es que ***King Kong*** ofrece dos tipos de aventura completamente diferenciadas: por una parte encarnamos a Jack Driscoll, guionista del filme que se pretende rodar en la isla, en su odisea por salvar a la chica. Jack se ve amenazado por todos los peligros de la isla, y a través de una perspectiva en primera persona ultra-realista deberá usar todos los elementos de su entorno para defenderse. Nada de ir armado hasta los dientes, a pesar de que existen armas de fuego, las lanzas, piedras y demás, junto con el uso del fuego, serán fundamentales para sobrevivir. La sensación de peligro y tensión junto con la cuidada ambientación selvática, nos sumergirán de lleno en la aventura. Además, no estaremos solos, ya que otros miembros de la expedición nos acompañarán en muchos momentos. Algunas veces tendremos que velar por su integridad física y otras nos servirán de gran ayuda. Por otro lado, cuando la historia se bifurque nos pondremos en la piel de Kong. Bajo una vista en tercera persona, las cosas cambiarán mucho. Durante esas secciones tendremos el poder suficiente para enfrentarnos de igual a igual con especímenes de *T-Rex*, raptores y demás fauna. Multitud de golpes diferentes y el popular rugido del simio estarán a disposición del jugador. Las plataformas también tendrán su peso específico en estas secuencias, así como la obligación de proteger a nuestra amada Ann de las garras de los dinosaurios. La película llegará a las pantallas de todo el mundo el próximo 14 de diciembre, y el lanzamiento del videojuego se adelantará un par de semanas.


PlayStation 2
¡EL ANIME LEGENDARIO LLEGA POR FIN A PS2!
¿PODRÁS ALCANZAR EL SÉPTIMO SENTIDO?
LOS CABALLEROS DEL ZODIACO
Saint Seiya
EL SANTUARIO
CUENTA LA LEYENDA QUE CADA 200 AÑOS LAS FUERZAS DEL MAL VUELVEN A LA TIERRA PARA PONERLA BAJO SU CONTROL. PERO LA LEYENDA TAMBIÉN CUENTA QUE, EN ESE MISMO MOMENTO, ATENEA SE REENCARNARÁ PARA COMBATIRLOS Y SALVAR EL MUNDO. ¿ELIGIEREIS EL BIEN O EL MAL? VUESTRO VIAJE AL CORAZÓN DE EL SANTUARIO EMPIEZA AHORA...
- VOCES ORIGINALES EN JAPONÉS.
- MÁS DE 20 PERSONAJES CON LOS QUE JUGAR, QUE INCLUYEN TUS CABALLEROS DE BRONCE Y ORO FAVORITOS.
- MAS DE 80 MINUTOS DE ESCENAS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS ESPECIALMENTE RECREADAS EN 3D.
© 1986 Masami Kurumada/Shueisha, Toei Animation. © 2005 Bandai. Published by Bandai S.A., Distributed by Atari Europe SASU.
7+
www.pegi.info
BAN DAI
ATARI

LOS CREADORES





El juego está siendo desarrollado en los estudios que **UbiSoft** tiene en Montpellier, Francia. A cargo del proyecto se encuentran Xavier Poix y Michel Ancel. Este último es una de las figuras más destacadas del desarrollo de videojuegos en Europa. A sus espaldas cuenta con títulos tan exitosos como la serie *Rayman* o el infravalorado *Beyond Good & Evil*.



EL PRESS TOUR

UbiSoft tuvo el detalle de invitarnos a conocer, además del estudio de desarrollo del juego, toda la zona donde se encuentra. En un divertidísimo viaje que abarcó casi todos los medios de locomoción conocidos por el hombre pudimos disfrutar de la compañía y de las innumerables atenciones que nos brindaron Sandra Melero (*PR Manager* de **UbiSoft** España) y Sara Fernández (*Product Manager* de *King Kong*). Desde aquí nuestro agradecimiento más sincero por el trato que nos dispensaron.

Pudimos visitar las marismas cercanas a Montpellier y observar a las especies autóctonas

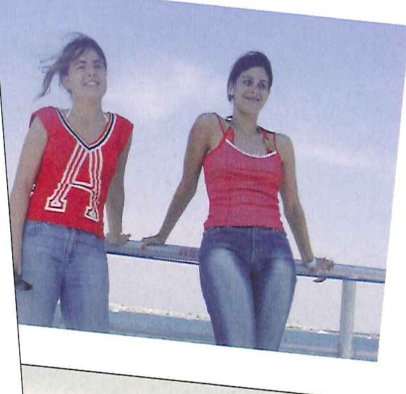


Una copiosa cena a base de «crepés» sirvió de perfecto recibimiento a nuestra llegada a la ciudad

Abajo, Sara y Sandra posan encantadas durante nuestro viaje en catamarán. No, no es un anuncio de «Agua Brava for her»

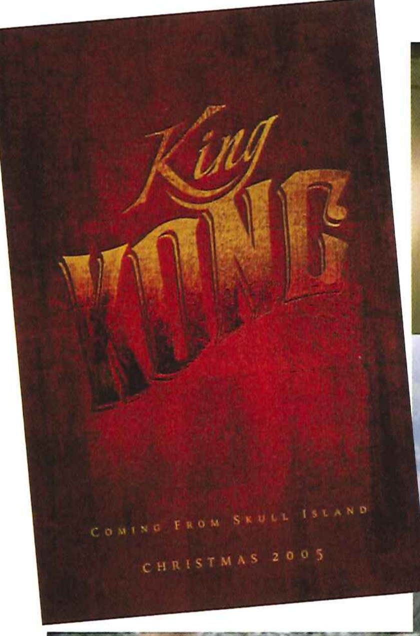


Nada mejor que un pequeño parque al lado de la playa para descansar antes del viaje en barco.

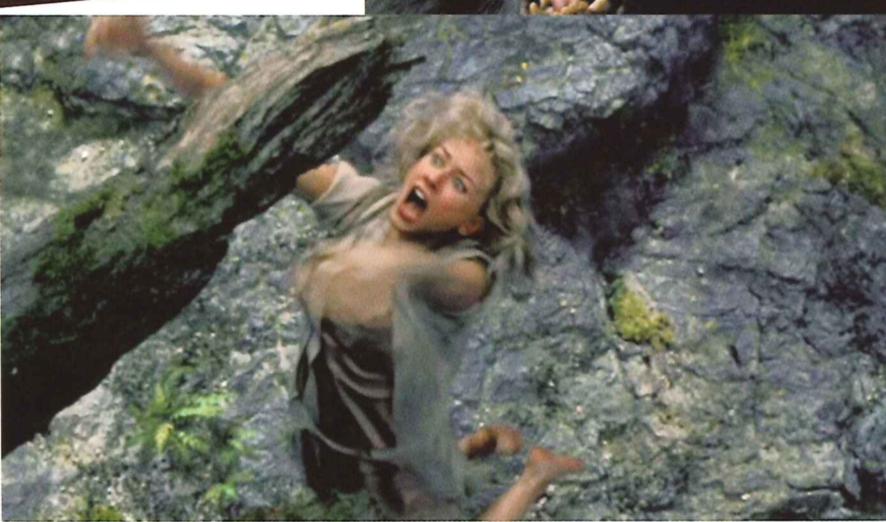


Arriba podéis ver el edificio que acoge los estudios de UbiSoft

KING KONG EN EL CINE

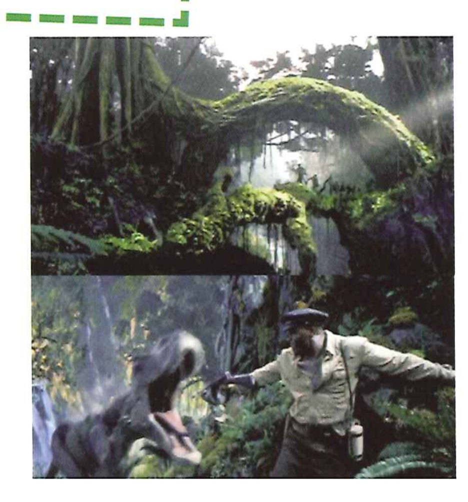






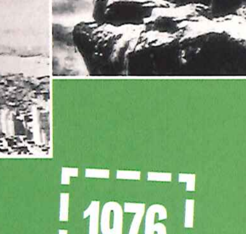
LA VERSIÓN DE PETER JACKSON

Tras triunfar con la trilogía de ***El Señor De Los Anillos***, Peter Jackson se decidió a modernizar uno de los clásicos del cine que más había influido en su crecimiento como director. Con un presupuesto de 110 millones de dólares, se ha rodado durante más de siete meses en Nueva Zelanda y cuenta con un plantel de estrellas entre las que destacan Adrien Brody, Jack Black y, sobre todo, la bellísima Naomi Watts en el papel de la actriz Ann Darrow. En www.kingkongmovie.com podréis ver el tráiler.



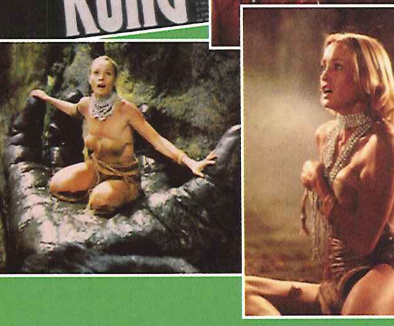
1933







1976

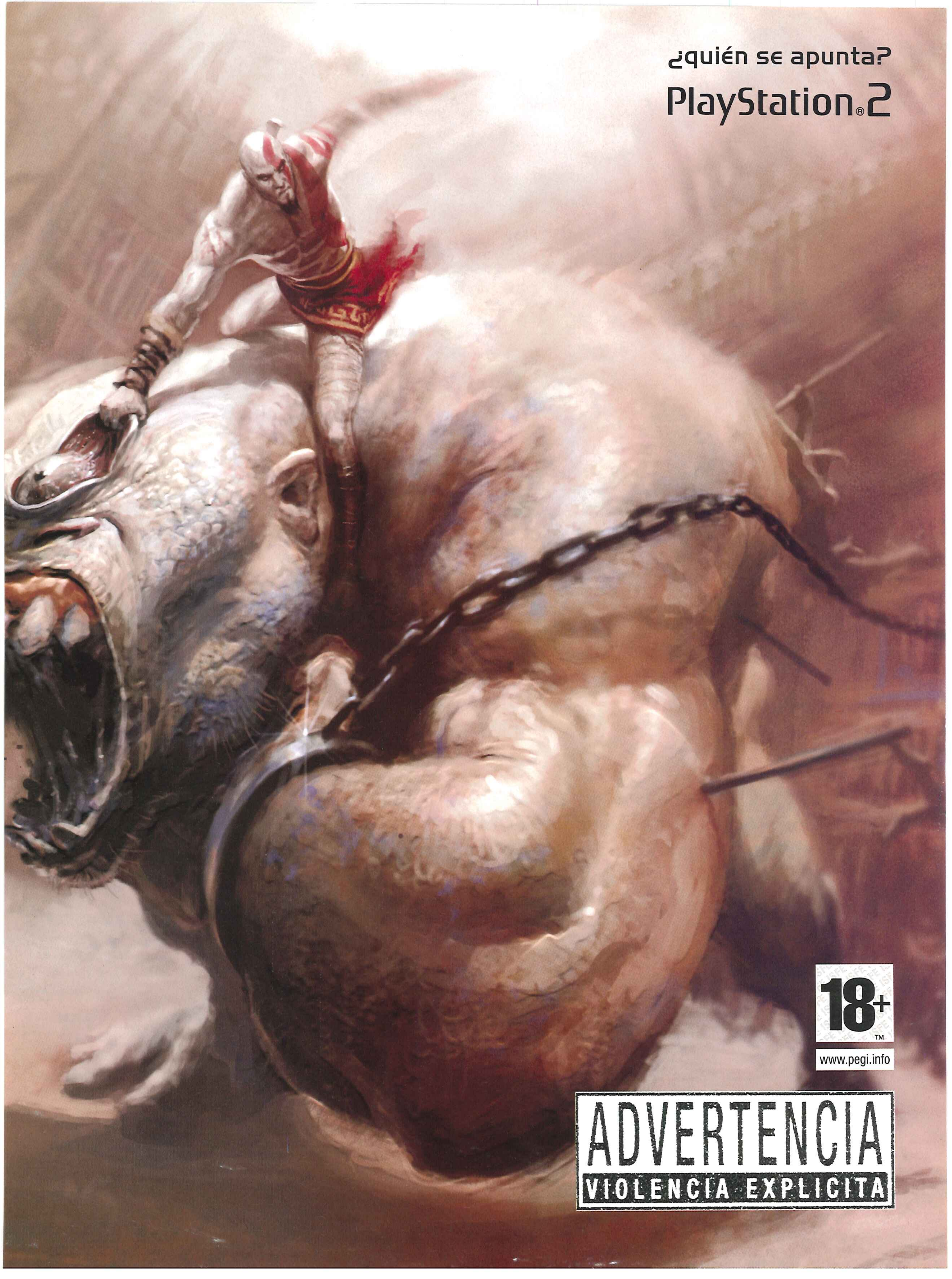


La versión original de *King Kong* fue estrenada en 1933 y se convirtió en uno de los mayores acontecimientos cinematográficos de la historia. El argumento fue obra de los guionistas Edgar Wallace y Merian C. Cooper. Muchos años después, en 1976, llegó un *remake* protagonizado por Jeff Bridges y Jessica Lange, que no gozó del éxito ni de la calidad de la primera encarnación.





ENTIERRA LO PEOR DE LA MITOLOGÍA.



¿quién se apunta?
PlayStation®2
18+
TM
www.pegi.info
ADVERTENCIA
VIOLENCIA EXPLICITA



FIFA 06

Los fanáticos de la saga quedarán sorprendidos con los importantes cambios introducidos en materia de jugabilidad en la versión 2006

POR DE LÚCAR

Electronic Arts es, sin duda, una de las compañías de videojuegos menos dadas a acomodarse. Eso de vivir de las rentas, de sus éxitos del pasado, es algo que nunca ha ido con la compañía americana. Para demostrarlo, una vez más, llega ahora este revolucionario ***FIFA 06*** para **PlayStation 2** y son tantos los cambios que uno no sabe bien por donde empezar. Lo más sencillo es a veces optar por lo más relevante y, en esta ocasión, la transformación más evidente que encontraremos afecta a la jugabilidad. Meses atrás, como alguno puede recordar, **EA Sports** fichó a cinco de los programadores del equipo de creadores de *Pro Evolution Soccer* y su mano se nota en ***FIFA 06***. Para empezar, se ha retocado la inteligencia artificial de los jugadores (ahora mucho más vivos, menos mecánicos y mejor colocados), la animación es más completa y se ha trabajado a fondo el realismo del comportamiento del balón. El éxito o el fracaso en determinadas acciones del juego, afectarán al rendimiento del jugador y del equipo en

«LAS PRINCIPALES MEJORAS DE FIFA 06 SE ENCUENTRAN EN LA INTELIGENCIA Y LA JUGABILIDAD»

La lucha por la posición y las disputas por el balón en juego tienen un gran protagonismo





PERSONALIZACIÓN

En *FIFA 06* podremos trastear con todos los elementos imaginables. Desde la edición de jugadores o equipos, hasta nuevos controles para manipular fácilmente las diferentes tácticas a utilizar durante el juego.





tiempo real de manera muy evidente. En **FIFA 06** se combinarán, más que nunca, el simulador de fútbol convencional con el *manager* puro y duro. Hay más variedad de modos de juego, nuevos sistema de control, más regates y remates, y lo más importante, cobra protagonismo el uso de los *pad* analógicos en pases y tiros. La primera impresión, tras unas cuantas partidas, es que es mucho más divertido, rápido y, sobre todo, menos automático. Todo se refleja estadísticamente y esa información, que se modifica constantemente, puede servir por ejemplo para hacer predicciones de los resultados de un partido entre nuestro equipo y un amigo. Así, en *FIFA Lounge* se almacenan todos los resultados de los partidos jugados entre todos los perfiles creados. Otro aspecto interesante de **FIFA 06** es que cuenta con una opción para comprar celebraciones, estadios, efectos de sonido, etc., con los puntos obtenidos durante el juego. También es posible hacerse con los servicios de jugadores históricos como Hugo Sánchez o Koeman y, lo más

«RONALDINHO Y EL INGLÉS ROONEY SERÁN LOS ROSTROS DE LA CAMPAÑA PUBLICITARIA»





«LOS LANZAMIENTOS A BALÓN PARADO Y LAS JUGADAS DE ESTRATEGIA SON MUCHO MÁS INTUITIVAS Y SENCILLAS»

interesante, participar con un equipo, creado o no, en cualquiera de las competiciones oficiales del programa. En esta edición se han incluido cuatro estadios españoles (Santiago Bernabéu, Camp Nou, Mestalla y Vicente Calderón) y también contará con todas las nuevas equipaciones y fichajes de la próxima temporada. En cuanto a la banda sonora, aunque aún faltan algunos nombres por confirmar, es seguro que contará con temas de Moby, Oasis, Orishas, Daft Punk y hasta algún grupo español... O al menos de habla hispana. Las voces y comentarios, como ya es tradicional en las últimas ediciones, estarán a cargo de los locutores Manolo Lama y Paco González, los mejores sin discusión. Para terminar con este primer contacto de esta nueva entrega, una buena noticia para los amantes de los clásicos: en ***FIFA 06*** se ha incluido el mítico *FIFA 94* de MegaDrive. Aunque ha pasado mucho tiempo y han cambiado las cosas, estamos seguros de que más de uno no podrá resistir la tentación de jugarse unas partiditas al que, para muchos, supuso la gran revolución del género en consola.

29 DE JULIO A LA VENTA

CONEJITO FEROZ

BASH "EL OBISHPO"

CASTIGO CORPORAL

WORM JOHN SILVER

WORMINATOR

¿¿¿A QUIÉN LLAMAS BLANDO???



LOS GUSANOS HAN VUELTO, PERSONALIZABLES Y, COMO SIEMPRE, ¡TOTALMENTE DESTRUCTIVOS!

HA LLEGADO LA 4ª GUERRA GUSANA CON HASTA 4 BANDOS DE FEROCES SERES REPTILÍNEOS. ESTRATEGIA POR TURNOS CON INTRÉPIDOS GUSANOS VESTIDOS PARA MATAR Y BIEN EQUIPADOS DE ARMAS PERSONALIZABLES, UN MONTÓN DE DISFRACES, UNA MEJORADA Y ADICTIVA JUGABILIDAD Y, POR SUPUESTO, LA MISMA ACTITUD DIABÓLICA DE SIEMPRE.

"Worms vuelve, con mejores gráficos y el mejor sentido del humor."
- Meristation.



COMPLETAMENTE EN CASTELLANO.















GENIUS AT PLAY™

www.codemasters.com/worms

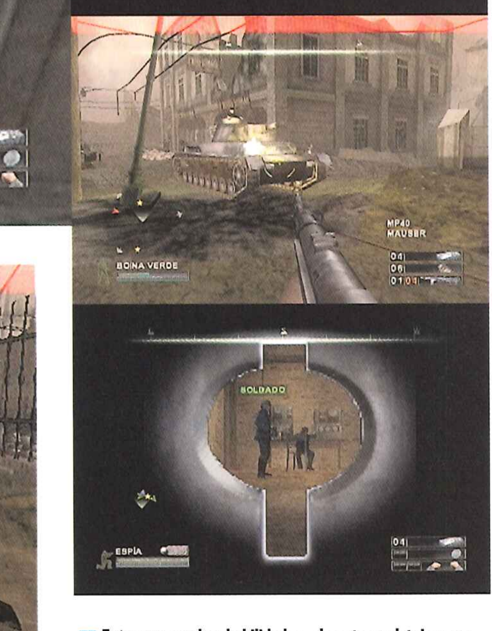


POR NEMESIS

COMMANDOS STRIKE FORCE

Los españoles Pyro Studios afrontan su producción más ambiciosa para consola, un espectacular shooter bélico en primera persona con el toque estratégico de la saga Commandos







Entre sus muchas habilidades, el espía es el único que puede ver por los ojos de las cerraduras. Algo muy útil para no llevarse una sorpresa antes de abrir la puerta. Por desgracia, el espía es incapaz de manejar armas pesadas



SON TRES...

... los personajes que encarnarás en *Strike Force*. En algunas misiones manejarás a un solo soldado, y en otras a dos, alternando el control sobre ellos. El espía mata en silencio y puede disfrazarse, pero sólo puede utilizar armas alemanas. El Boina Verde dispara dos armas al mismo tiempo pero no es capaz de aguantar tanto en el agua como el francotirador... Todos tienen habilidades y defectos que tendrás que aprender a combinar.



LA CONVULSA EUROPA DE 1942

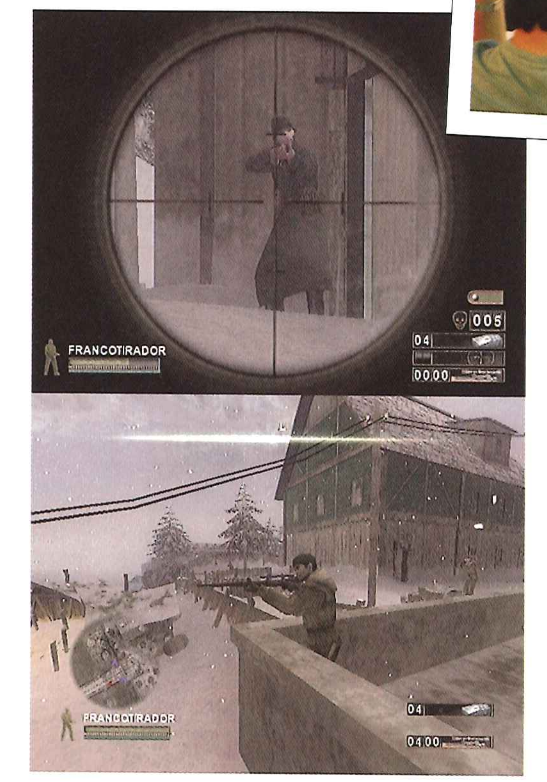
Tres países (Francia, Noruega y U.R.S.S.) acogen las 15 misiones que componen ***Commandos: Strike Force***. Colaborarás con la resistencia francesa y combatirás junto a los *soviets* en la batalla de Stalingrado.



Que dediquemos dos reportajes a un mismo juego con apenas meses de diferencia no suele ser habitual en nuestra revista. Tratándose de la última producción de los españoles **Pyro Studios**, se nos podría acusar de chovinistas, pero la realidad es que esto debería ser una *preview*, el último avance de ***Commandos: Strike Force*** antes de que llegara a las tiendas en el mes de septiembre. Lamentablemente, en el momento de escribir estas líneas, **Proein** nos ha comunicado que el lanzamiento del juego se ha pospuesto ¡hasta febrero de 2006! Sin entrar a valorar las razones de semejante retraso, lo que teníamos claro es que no queríamos dejar pasar la oportunidad de mostraros los avances conseguidos por **Pyro Studios** en el desarrollo del juego, del que tenemos ya una versión *alpha* jugable. Las pantallas que acompañan estas líneas no proceden de ningún CD de prensa. Las hemos capturado nosotros para que podáis apreciar la enorme calidad de este *shoot'em-up*, que en nada tiene que envidiar a *Medal Of Honor* o *Call Of Duty*. La incorporación de elementos estratégicos y de infiltración, heredados de la saga *Commandos*, enriquecen la mecánica del juego y lo hacen desmarcarse del típico desarrollo «de pasillo» de los *shooters* bélicos tipo *MOH*. Para superar las tres campañas, estructuradas en 15 misiones, que propone ***Commandos: Strike Force*** no basta con enfrentarse a los soldados alemanes. Es necesario utilizar, de forma inteligente, las habilidades de los tres soldados protagonistas, de trabajar en equipo





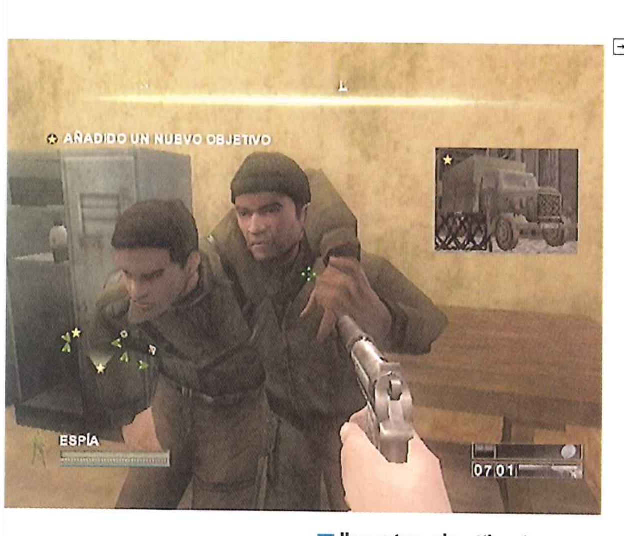




ESTUVIMOS EN PYRO STUDIOS

El ritmo de trabajo en las oficinas de los creadores de *Commandos* no ha descendido un ápice desde nuestra última visita, en el pasado mes de marzo. Más de 100 personas se están dejando la piel en las diferentes áreas de creación de *Strike Force*, con el objetivo de crear un *shoot'em-up* capaz de competir cara a cara con los grandes del género, como *Medal Of Honor* y *Call Of Duty*. Otros componentes de **Pyro Studios** trabajan ya en títulos para las consolas de nueva generación, aunque no nos dejaron acercarnos a ellos...





Una ventana «dramática» te mostrará en tiempo real eventos importantes que están sucediendo en otros puntos del mapeado

alternando el control de un personaje a otro. El espía roba los uniformes de sus enemigos, a los que mata por la espalda sin hacer ruido. El francotirador es letal en las distancias largas (aguanta nadando durante mucho más tiempo que los otros) y el Boina Verde es el único capaz de manejar explosivos mientras dispara dos armas a la vez. Si a esto le unimos que los escenarios son totalmente abiertos y van surgiendo misiones secundarias a medida que el usuario pisa determinadas zonas del mapa, el resultado es que dos usuarios podrían resolver cada fase de ***Strike Force*** de multitud de formas diferentes. De su instinto, sangre fría e ingenio para combinar las habilidades de los tres soldados dependerá su éxito. Para poner las cosas aún más difíciles, en **Pyro Studios** no han olvidado incluir la legendaria inteligencia artificial de la franquicia *Commandos*. Los soldados nazis de infantería detectan la presencia del jugador mediante la vista, el oído, e incluso sospechan del uniforme alemán del espía, a menos que sea de un rango superior. Otros guiños a capítulos anteriores de la saga son las monedas que se pueden arrojar para distraer la atención de los vigías y algunos pasajes de la banda sonora, obra de Mateo Pascual. El único aspecto positivo que tiene el retraso en el lanzamiento de ***Commandos: Strike Force*** hasta febrero de 2006 es saber que los desarrolladores de **Pyro Studios** podrán acabar sin prisas una de sus producciones más ambiciosas, y que está despertando mucha expectación tanto en Europa como en la otra orilla del Atlántico.

«STRIKE FORCE NO SALDRÁ A LA VENTA EN SEPTIEMBRE, SINO EN FEBRERO DE 2006»



MATEO PASCUAL
Compositor de la banda sonora de Commandos Strike Force

¿Cómo ha sido trabajar con la orquesta sinfónica de Bratislava? Es de suponer que habrá sido un trabajo mucho más arduo que tus anteriores composiciones para videojuegos...
No sólo ha sido un trabajo muy distinto a lo que normalmente hago, sino que para mi ha sido una experiencia muy interesante y una oportunidad para trabajar con una gran orquesta. Era la primera vez que componía música para orquesta sinfónica y coro, anteriormente había compuesto y grabado un tema con un coro de 22 voces para la banda sonora de *Praetorians*, pero en esta ocasión hablamos de una formación de orquesta y coro con 105 músicos en total, lo que supone una gran diferencia.
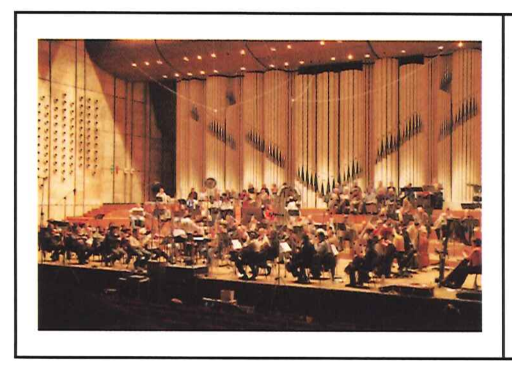
¿Cómo compusiste las letras en alemán y ruso?
Esa es una anécdota bastante curiosa. Desde el principio tenía muy claro que quería incluir una coral en la formación ya que la voz consigue dar en momentos determinados un carácter muy épico y emocionante, y para el tipo de música y ambientación sonora que estábamos buscando la verdad es que no cabía duda de que era una opción muy interesante. Hasta ahí todo muy bien, el problema vino cuando empecé a componer la música, pues había que decidir qué es lo que iban a cantar y en qué idioma. Yo creo que ese dilema se lo plantea todo compositor en algún momento, ya que hay muchísimas opciones. Desde escribir en tu propio idioma hasta hacerlo en una lengua «muerta» como hizo John Williams, por poner un ejemplo, en la banda sonora de *Star Wars Episodio I*, en la que compuso una pieza coral en Sánscrito. Finalmente, y una vez estaban claros los tres escenarios, donde iba a desarrollarse *Comandos Strike Force* la elección fue muy clara: ruso para la campaña de Stalingrado y alemán para el resto del juego. Esto nos lleva al siguiente paso que era encontrar a la persona adecuada para poder adaptar la letra a las partituras en esos dos idiomas. Me puse en contacto con David Hernando (director de la Orquesta sinfónica de Bratislava) para explicarle el tema, y rápidamente sugirió que podría comentárselo a Milada Synkova que es «correpetidora» (pianista acompañante responsable de la preparación de los solistas de la ópera) de la Ópera Nacional Eslovaca, ya que había trabajado con ella anteriormente y seguramente no tendría ningún problema en hacer el trabajo. De ese modo yo podía concentrarme en ir avanzando con la música y componiendo la parte coral con vocales sin tener que preocuparme de momento por la letra, y una vez estuvieran listas las partituras quedar con esta persona y empezar a trabajar en los textos. Así que lo hicimos de ese modo, y la verdad es que funcionó muy bien.
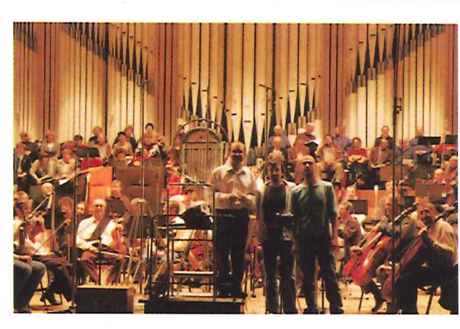
¿En qué te has inspirado para crear la música?
No es fácil responder a esa pregunta. No he seguido un estilo concreto a la hora de componer la música, lo cierto es que una de las cosas que realmente me inspiran cuando he de componer una música es la imagen. Para mi esa es la parte mas importante ya que en un trabajo como el mío la imagen es la que va a dictar en todo momento el estilo, el carácter de la música, la presencia, la instrumentación y un motón de detalles que siempre ayudan mucho a la hora de componer. De ahí por ejemplo que en una escena romántica generalmente los instrumentos que más presencia tienen son las maderas y las cuerdas, mientras que en una carga de caballería estemos acostumbrados a oír una buena dosis de percusión y metales.

¿Podremos encontrar en *Commandos Strike Force* algún tema rescatado de anteriores *Commandos*?
Sí, hay una melodía que aparecía en uno de los anteriores *Commandos* en alguno de los vídeos de presentación y en el propio juego, aunque en realidad está puesto sólo como un pequeño guiño para los seguidores de la saga, pero no tiene una gran presencia en el título ya que toda la música en esta nueva parte pretende ser completamente original y se aleja bastante del estilo que podíamos encontrar en las anteriores entregas.

¿Quiénes son tus compositores favoritos, tanto clásicos como de cine y videojuegos?
Bueno hay demasiados como para ponerlos todos aquí... En cuanto a compositores clásicos Vivaldi, Prokofiev y Tchaikovski por nombrar alguno. Compositores de cine, Danny Elfman, Hans Zimmer, John Williams, Basil Poledouris, buf... aquí la lista sería interminable. Compositores de videojuegos: Bill Brown, Jeremy Soule, Chris Hülsbeck entre muchos otros.

¿Has pensado en dar el salto al cine como compositor?
Es curioso porque esa pregunta me la han hecho bastante últimamente. Lo cierto es que desde un principio siempre he querido dedicarme al sector de los videojuegos. Sí que es cierto que hay una franja realmente estrecha entre la música de cine y la de los videojuegos y cada vez es menor la diferencia, aunque también es cierto que el sector del videojuego tiene una proyección enorme.







SNIPER ELITE

POR NEMESIS

Berlín 1945. Bajo los escombros del tercer Reich se arrastra un agente de la OSS, un francotirador de elite con un objetivo: impedir que los soviéticos accedan a la tecnología de misiles de los nazis. El sigilo y su rifle serán sus aliados...

Camouflage: Low

M1C 5/100



Registra a los soldados muertos para conseguir munición, botiquines y nuevas armas. Podrás llevar granadas y una ametralladora además de tu rifle de francotirador



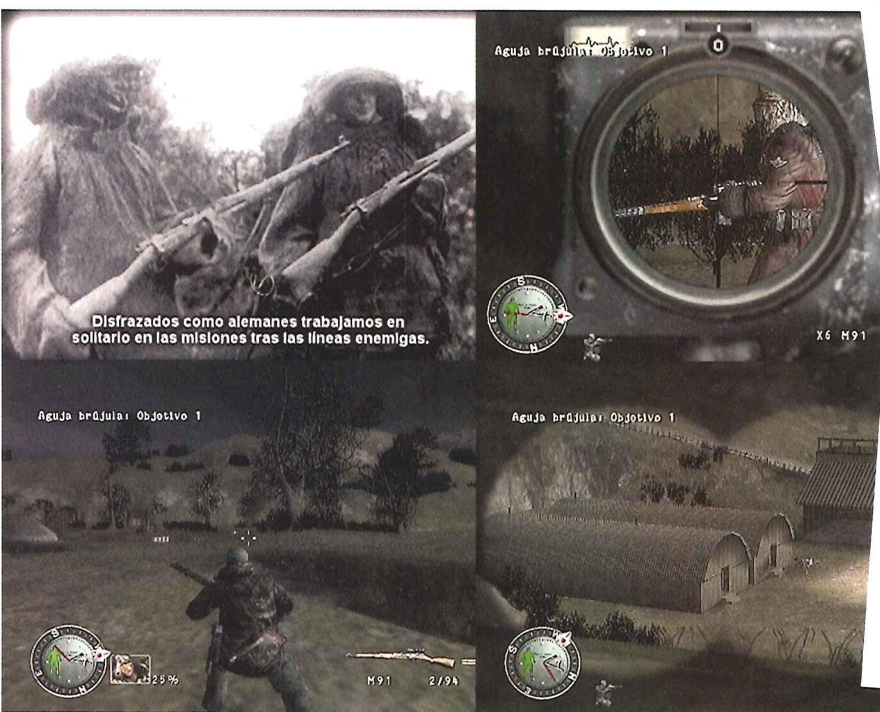
El nuevo juego de los británicos **Rebellion** recrea un episodio importante, aunque poco conocido de la II Guerra Mundial, la pugna entre americanos y soviéticos por hacerse con los avances tecnológicos de los alemanes en el campo de los misiles. Con la agonía del tercer *Reich*, los antiguos aliados se convertían en rivales, marcando el pistoletazo de salida a la Guerra Fría. Reclutado por la OSS (la antecesora de la CIA), el protagonista de ***Sniper Elite*** irrumpe en un Berlín en guerra para competir con la temida agencia de espionaje soviética, la NKVD. Como francotirador de elite, deberá trabajar solo, confiando en su puntería y habilidad para pasar desapercibido bajo su uniforme de soldado alemán. El camuflaje tiene un papel esencial en ***Sniper Elite***, el primer *shooter* que ofrece una mecánica 100% veraz de cómo funciona un rifle de estas características. Este arma es una opción habitual en el arsenal de ***shooters*** bélicos como *Call Of Duty* o la saga *Medal Of Honor*, pero su mecánica nunca se había ajustado a la realidad... hasta ahora. La gravedad, la posición del tirador, el viento o la distancia no afectaban a la bala «mágica» en su trayectoria de decenas de metros. En el mundo real, el oficio de francotirador es muy diferente. Así nos lo garantizaron los soldados profesionales que nos acompañaron en la presentación europea de ***Sniper Elite***, en la ciudad inglesa de Ipswich. Veteranos de la primera guerra del golfo, de las Malvinas, nos hablaron del sigilo con el que trabajan los francotiradores en el mundo real, de cómo deben valorar variables como el viento o la distancia antes de disparar... Aspectos que han sido minuciosamente trasladados a este videojuego, cuya enorme calidad ha motivado el interés de la

«EN SNIPER ELITE TUS ENEMIGOS NO SERÁN LOS SOLDADOS ALEMANES, SINO LAS TROPAS SOVIÉTICAS»

¡PIM, PAM, DIANA!

Sólo aquellos capaces de efectuar un tiro certero, a decenas (incluso cientos) de metros de distancia, serán testigos de uno de los aspectos más espectaculares de ***Sniper Elite***. La secuencia en la que se muestra cómo la bala surge del rifle para describir una parábola perfecta hasta su objetivo. Al tipo de la pantalla de abajo se le acabaron las migrañas.









MODO COOPERATIVO

Uno de los grandes atractivos de *Sniper Elite* es el modo Cooperativo, en el que podrás emular las tácticas reales que desarrollan los francotiradores cuando trabajan por parejas. Un jugador desempeña el papel de oteador, buscando francotiradores rivales, mientras el otro es quien ejecuta los disparos. El juego incluye un modo On-line para 8 jugadores.

mismísima **Namco**, que se encargará de su distribución en Estados Unidos. A España llegará en septiembre de la mano de **Virgin Play**, pero hasta entonces, vamos a intentar desgranar en qué consiste ***Sniper Elite*** y dónde se diferencia de todos los demás ***shooters*** bélicos vistos hasta la fecha. Para empezar, este no es un juego para «Rambos». Ir por Berlín pegando tiros a pecho descubierto significa la muerte. Las ruinas de la capital alemana no sólo acogen los postreros y encarnizados combates entre los aliados y los nazis, sino que sirven de nido a un ejército de francotiradores con tanta o mejor puntería que tú. Por supuesto, **Rebellion** ha incluido diversos niveles de dificultad para hacer de ***Sniper Elite*** un título accesible (en el más Fácil, la distancia, la gravedad y el viento no afectan a los disparos), pero el sigilo es fundamental en todos ellos. El entorno gráfico reproduce con fidelidad casi fotográfica conocidos monumentos de Berlín, como la Puerta de Brandenburgo o el antiguo *Reichstag*, que continúan desafiando los bombardeos, rodeados de una jungla de escombros. Reptando, oteando cada calle, plaza y avenida con los prismáticos antes de dar un paso, tendrás que ir resolviendo las 28 misiones principales (sin contar las secundarias) que propone el juego, mientras combates a la infantería soviética, a los espías de la NKVD y registras a los soldados muertos en busca de munición y víveres. Cargarás con los cadáveres para ocultarlos a la vista de sus compañeros, arrojarás piedras para distraer la atención del enemigo y podrás reventar tanques con la ayuda de T.N.T. La elevada inteligencia artificial de los enemigos te obligará en ocasiones a enmascarar tus disparos bajo el ruido de la artillería con el fin de evitar ser descubierto. En busca del mayor realismo posible, **Rebellion** ha reclutado a Martin Pegler, el mayor experto en «sniping» del Reino Unido, con la intención de incluir un manual para francotiradores y que acompañará las instrucciones del juego. Ten seguro que lo necesitarás.

«SNIPER ELITE LLEGARÁ A LAS TIENDAS EN SEPTIEMBRE DE LA MANO DE VIRGIN PLAY»

SOLDADO DE FORTUNA

Pocas veces se nos ha brindado una oportunidad mejor de experimentar la diferencia entre los videojuegos y el mundo real. Guiados por veteranos francotiradores del ejército británico, entre los bosques de Ipswich tuvimos que demostrar nuestra pericia como tiradores, disparando con dos rifles auténticos de la Segunda Guerra Mundial: un *Mauser* alemán y un *Mosin-Nagant* soviético. A pesar de su brutal retroceso y la distancia desde el objetivo, tuvimos un papel bastante digno (dos dianas en el centro y un tiro a la montaña). Antes, a lo largo de la mañana, pudimos experimentar la «gloria» de reptar por una montaña llena de ortigas, mientras evitábamos ser detectados por un supuesto vigía alemán.

La vida es móvil. Móvil es Vodafone.

Cuidado con tu Vodafone live!, equivocarte de tecla podría costarte la vida.

LA GUERRA DE LOS MUNDOS

Estreno en cines el 29 de junio.



Sony Ericsson
Vodafone live!
© Gameloft
Selecciona
Atrás
QuickShare

Sony Ericsson V600i

Ya puedes descargarte en exclusiva el videojuego de la película **"La Guerra de los Mundos"** en tu móvil Vodafone live!. Controlarás un invasor en forma de trípode gigante para llevar la destrucción a la tierra y podrás ser espectador del fin del planeta. O del tuyo propio.

Encuéntralo en tu **Menú Vodafone live!** **live! → Cine**

Más información en el 1444 o en www.vodafone.es/live

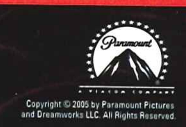


DREAMWORKS PICTURES









SI YA TE HAN MATADO 3 VECES TE DAMOS UNA VIDA MÁS

GAME CLUB
ZONA JUEGOS
BLOCKBUSTER
TODO LO QUE NECESITAS PARA JUGAR SIN LÍMITES

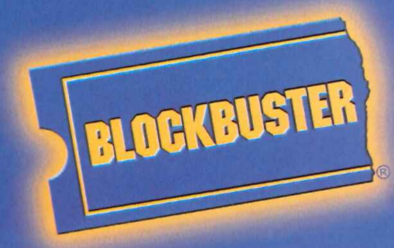
TE DAMOS 1 ALQUILER GRATIS POR CADA 3 ALQUILERES QUE REALICES. Si te haces socio de GAMECLUB® podrás tener alquileres gratis para jugar más barato y siempre con unas ventajas increíbles. **ASÍ SIEMPRE SALDRÁS GANANDO. SÓLO EN BLOCKBUSTER®**

YA ESTÁS TARDANDO,
HAZTE SOCIO,
ES GRATIS

Ver condiciones en tienda



TODO lo que necesitas para
JUGAR sin LÍMITES





Micrófonos SingStar
SONY C.E.
PVP-R.: 39,99 €

Headset USB
SONY C.E.
PVP-R.: 39,99 €

TODO LO QUE NECESITAS PARA TU PSTWO

Te descubrimos los accesorios más exclusivos y elegantes para el nuevo modelo de PlayStation 2

PSTWO

La versión plateada del modelo ultrafino de **PlayStation 2** es la última incorporación a la familia consolera de **Sony C.E.**, con un compacto y estilizado diseño y un PVP-R. de 159,99 Euros.

BAZAR

Los mejores periféricos para PlayStation 2



Mando a distancia DVD
SONY
PVP-R: 19,99 €



Memory Card
SONY C.E.
PVP-R.: 29.99 €



CONTROLADOR ANALÓGICO XS

Take 2 distribuye este mando de **Joytech**. Es el compañero ideal para **PStwo** gracias a sus reducidas dimensiones (un 50% más pequeño que el *DualShock 2*). Los *joysticks* analógicos se iluminan con un LED azul.

Mando Street Fighter
Modelo Ryu, Ken, Chun-Li o Akuma
VIRGIN PLAY
PVP-R. unidad:
29,95 €



CÁMARA EYETOY SILVER SATIN

Para los afortunados que ya tengan una **PStwo Silver Satin** o aquellos que estén pensando en comprársela ya, **Sony C.E.** ha puesto a la venta una cámara *EyeToy* que sigue la misma línea de diseño con elegantes tonos plateados por 39,99 Euros.

Controlador MORTAL KOMBAT
Modelo Sub-Zero
VIRGIN PLAY
PVP-R.: 24,95 €

Controlador MORTAL KOMBAT
Modelo Scorpion
VIRGIN PLAY
PVP-R.: 24,95 €

Bolsa de Transporte
SONY C.E.
PVP-R.: 29,99 €

Monitor LCD de
8 pulgadas
JOYTECH
PVP-R.: 189,99 €

Controlador
MORTAL KOMBAT
Modelo Baraka
PVP-R.: 24,95 €

Bolsa de
transporte para
PStwo
JOYTECH
PVP-R: 49,99 €

Multitap para PStwo
(hasta 4 jugadores)
SONY C.E.
PVP-R.: 19,95 €

ARCADE STICK

Virgin Play trae a nuestras fronteras un exclusivo controlador con motivo del 15 aniversario de la saga *Street Fighter*. Los que quieran rememorar en casa sus hazañas en las salas recreativas podrán adquirir este mando por un PVP-R. de 79,94 Euros.



Tras la resaca provocada por el E3, parece que el panorama vuelve a la normalidad. Las novedades de este mes vienen marcadas por un componente tan importante, y a menudo, olvidado como es la originalidad.

POR DANI3PO

En cada uno de los niveles se nos exigirá que la esfera que hacemos rodar tenga un tamaño mínimo para poder pasar al siguiente



Los escenarios recrean todo tipo de localizaciones de nuestro planeta. Todos los elementos que allí encontremos serán susceptibles de formar parte de nuestra bola de objetos















COMPAÑÍA: NAMCO.
DESARROLLADOR: NAMCO
GÉNERO:PUZZLE
LANZAMIENTO: 7 JULIO 2005

WE LOVE KATAMARI

LOCURAS MADE IN NAMCO

El año pasado la compañía creadora del mítico *Pac-Man* hizo hablar a medio mundo de una de sus producciones más originales. Katamari Damacy se convirtió, sin pretenderlo, en un juego de culto alabado por la crítica internacional gracias a su delirante sentido del humor y su original y adictiva mecánica. Empezando por lo primero, esta secuela sigue presentando un estrafalario plantel de personajes encabezado por el «Rey del Cosmos». Tras una noche de juerga, acaba con todas las estrellas y encarga a su hijo (el príncipe) que vuelva a poblar el cielo. Ahora, además, contaremos con la ayuda de sus primos, cuyo diseño parece sacado del sueño más extraño. Pero donde reside su mayor baza es en su original jugabilidad. Visitaremos distintas partes del planeta (desde una bulliciosa ciudad a una escuela) llenas de cientos de objetos y seres animados que deberemos ir recuperando. Para ello haremos que se unan a la bola que hacemos rodar con los dos *sticks* analógicos. Cuanto más crezca la esfera, mejor. Sobre el papel puede parecer absurdo, pero una vez que comencemos a jugar descubriremos que su aparente mecánica simple acaba por enganchar a cualquiera, algo parecido a lo ocurrido con los *Super Monkey Ball*. Ójala esta vez sí que llegue a Europa.

«CREAR LA BOLA MÁS GRANDE SERÁ NUESTRO PRINCIPAL OBJETIVO»

EL PRINCIPE Y SUS PRIMOS

El juego también incluye diferentes modalidades para dos jugadores. A nuestra disposición, además del príncipe hijo del Rey del Cosmos, tendremos a sus primos, cuyo diseño es similar aunque cada uno cuenta con su propia personalidad. La primera de estas modalidades es la cooperativa, en la que deberemos coordinar nuestras fuerzas con un compañero, ya que cada uno controla una parte de la gigantesca esfera rodante. El otro modo se basa en la competición por conseguir superar en dimensiones al contrincante en un tiempo limitado.



COMPAÑÍA: TECMO
DESARROLLADOR: TECMO
GÉNERO: AVENTURA
LANZAMIENTO: 28 JULIO 2005

«REGRESA UNA DE LAS SAGAS MÁS TERRORÍFICAS»

El misterioso tatuaje que se extiende poco a poco por la piel de la protagonista es una de las claves

FATAL FRAME ZERO

LA CÁMARA MÁS OSCURA

Una de las sagas más terroríficas de los últimos tiempos contará muy pronto con una tercera entrega. De nuevo entran en juego las apariciones fantasmales, mansiones abandonadas, el terror oriental que tan de moda está últimamente y el uso de una antigua cámara de fotos como único recurso para acabar con los espectros que encontraremos. Una aventura en tercera persona que en esta ocasión sigue los pasos de una joven llamada Rei Kurosawa (nada que ver con el famoso director), que ve cómo su prometido fallece en un accidente de tráfico en el que ella conducía. Perseguida por la culpa entrará en un mundo onírico donde las pesadillas, fantasmas y un misterioso tatuaje la atormentarán.







COMPAÑÍA: ARUZE
DESARROLLADOR: NAUTILUS
GÉNERO: RPG
LANZAMIENTO: 28 JULIO 2005

SHADOW HEARTS 3

AVENTURAS EN EL NUEVO CONTINENTE

Con el subtítulo de *From The New World* nos llega la tercera entrega, esta vez de una serie de juegos de rol que hemos tenido la suerte de disfrutar en nuestro país de la mano de **Midway** y **Virgin Play** (esperemos que ahora ocurra lo mismo). El argumento da un giro radical para centrarse en la figura de un chico de 16 años que vive en Nueva York. Sin embargo, las principales señas de identidad de la saga, como los combates por turnos, transformaciones y demás seguirán presentes.





El «Anillo del Juicio» seguirá siendo la clave para vencer en los combates por turnos

OTROS TÍTULOS



ROBOTS A GO-GO

La mítica **Irem** se encuentra finalizando el desarrollo de *Bumpy Trot*, una mezcla de aventura y acción protagonizada por unos curiosos engendros mecánicos, y será distribuida por **Sony**.



UNA ADAPTACIÓN MÁS

Bandai vuelve a la carga con la versión lúdica de uno de los mangas más populares en todo el mundo. Se trata de *Cowboy Bebop* y se plasmará en un juego de acción.



LA MODA DE LOS RPG

Los personajes y la ambientación de la última entrega de *Suikoden* protagonizarán este nuevo juego de rol estratégico bautizado como *Rhapsodia* de **Konami**, que sigue la estela de *Disgaea* y demás.



CUENTOS DE LEYENDA

Namco ha revelado nuevas imágenes e información de la última entrega de su saga de RPG, *Tales Of Legendia*. Podremos vivir la aventura desde diferentes puntos de vista.


PlayStation 2
INCLUYE FUNCIONES ONLINE
F1 05
Formula 1
3+
www.pegi.info
Cómo ser Fernando Alonso:
PCIÓN A: Arranca esta página. Pégatela a la cara con el rostro de Fernando hacia afuera. Mira por los agujeros.
PCIÓN B: Juega a Fórmula One 2005. El único juego oficial del Mundial de Fórmula 1 que incluye a Fernando Alonso en la actual temporada.
PlayStation 2
www.playstation-f1.com
Licensed by Formula One Administration Limited, a Formula One Group Company. All rights reserved.







FAHRENHEIT
Una aventura que cuenta con todos los ingredientes de la mejores producciones cinematográficas, además de una jugabilidad innovadora.

GETTING UP: C.U.P.
Marc Ecko presenta su primer videojuego: la historia de un artista de los «graffitis» en su lucha contra la autoridad represora.

EYETOY KINETIC
Desde los videos de Jane Fonda no habíamos quemado tantas calorías delante de la pantalla. Descubre el «simulador aeróbico» de Sony.

FAHRENHEIT

Un thriller psicológico de los que dejan huella

COMPAÑÍA: ATARI
DESARROLLADOR: QUANTIC DREAM
DISTRIBUIDOR: ATARI
PAÍS DE ORIGEN: FRANCIA
GÉNERO: AVENTURA
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: NTSC
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: OCTUBRE 2005

La tendencia hacia la homogeneidad es una característica intrínseca a la raza humana, incluso aquellos que pretenden desmarcarse del resto se asocian en grupos que tienen algo en común. En estos tiempos de globalización imperante, ni los desarrolladores de *software* lúdico se escapan a esta rígida ley en la búsqueda de «ganancias seguras»; el resultado, las apuestas de las compañías son cada vez menos arriesgadas. Por eso resulta gratificante que de vez en cuando aparezcan por la redacción títulos como ***Fahrenheit***. Después de haber jugado dirigiendo el destino de Lucas Kane, nos hemos encontrado con una maravillosa mezcla de elementos típicos del género de aventura clásico y una novedosa forma de narración visual (que recuerda a la serie de TV *24*) para contar la historia que, por cierto, **Quantic Dream** se ha asegurado de que sea realmente interesante. Ya el inicio del juego deja claro el estilo cinematográfico de ***Fahrenheit*** con una toma que se va acercando a Nueva York mientras se despliegan los títulos de crédito. Después, la acción se centra en los servicios de una cafetería. Allí, un hombre blandiendo

Después del crimen hay que esconder el cuerpo del delito

un cuchillo se abalanza sobre otro asestándole puñalada tras puñalada hasta causarle la muerte. Cuando termina la secuencia todo queda en manos del espectador que sujeta el mando de **PlayStation 2**. Como en una de aquellas aventuras de antaño, la primera reacción será inspeccionar el sórdido escenario en el que nos encontramos. A partir de ahí las posibilidades son muchas y es una constante que se repite a lo largo del juego, nuestras decisiones pueden afectar hasta el final. Regresemos con el desolado protagonista, Lucas Kane, frente al cadáver de la desafortunada víctima. No sabe qué le ha conducido a cometer tan horrible acto, pero lo mejor que puede hacer es borrar el mayor número de pistas antes de regresar a la cafetería. Lucas puede esconder el cuerpo en una de las letrinas, limpiar con una fregona el rastro de sangre, lavarse las manos y la cara y esconder el arma homicida. Cuantas más huellas elimine, más tiempo tendrá a su disposición para escabullirse entre las moles de hormigón de la «Gran Manzana». Pero hasta ahora sólo nos hemos ocupado del protagonista, porque el juego también cuenta con otros personajes a los que vamos a poder manejar. Aunque pueda parecer una contradicción, vamos a controlar a un asesino, a los policías que le persiguen e incluso a algún testigo. Dependiendo de cómo juguemos nuestras cartas vamos a ser capaces de desvelar más o menos información para completar el misterioso *puzzle* que nos propone ***Fahrenheit***. Los más críticos seguramente se ceñirán a los aspectos puramente técnicos, y aún ahí ***Fahrenheit*** tiene algo que decir. Visualmente resulta refrescante pero sin llegar al preciosismo de otros juegos de primera línea, algo que por otro lado contribuye a que la atmósfera de la aventura sea más agobiante todavía, sobre todo junto a la banda sonora de Angelo Badalamenti (*Twin Peaks, Mulholland Drive, La Ciudad De Los Niños Perdidos*...). ***R. Dreamer***

«QUANTIC DREAM RESCATA EL ESPÍRITU DE UN GÉNERO CLÁSICO»

EL DURMIENTE

Lucas Kane es un hombre corriente que comete un asesinato sin saber ni cómo ni por qué. Es como si una parte de su ser estuviera poseída, mientras la otra se dedica a borrar las huellas de los crímenes cometidos. Sin duda, todo un reto.

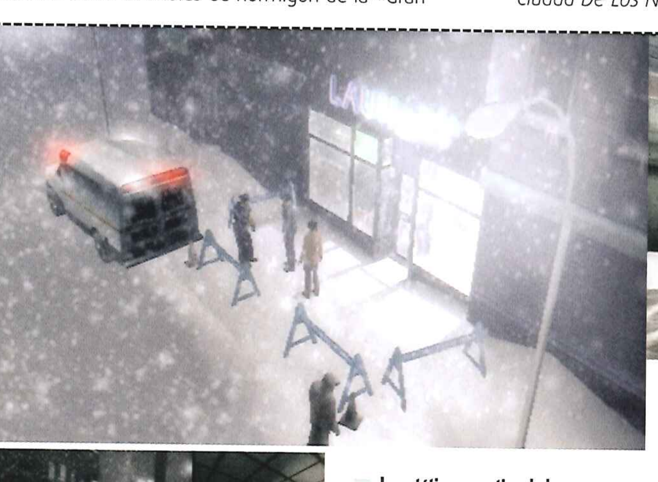
ON

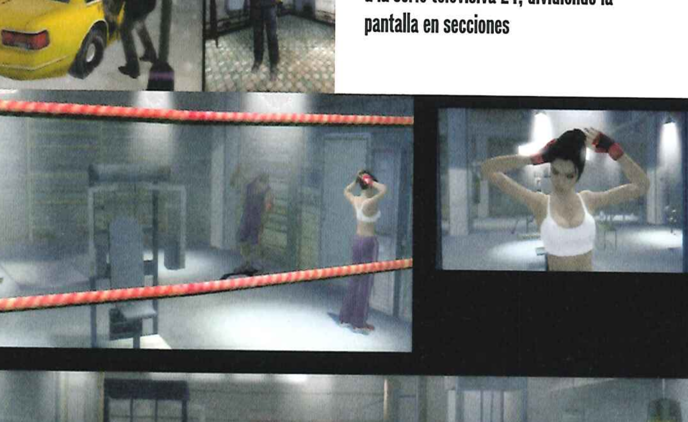
La historia es fascinante, resulta tan original como las técnicas visuales utilizadas para narrar los hechos de esta aventura de corte clásico

Con el ocaso de PlayStation 2 en el horizonte, quizá, y sólo quizá, podríamos haber esperado un apartado gráfico mucho más espectacular

OFF









La estética narrativa de las imágenes sigue un estilo muy parecido a la serie televisiva 24, dividiendo la pantalla en secciones

GETTING UP

La libertad de expresión es la ley que gobierna en PS2



COMPAÑÍA: ATARI
DESARROLLADOR: THE COLLECTIVE
DISTRIBUIDOR: ATARI
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: AVENTURA/ACCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: OTOÑO 2005

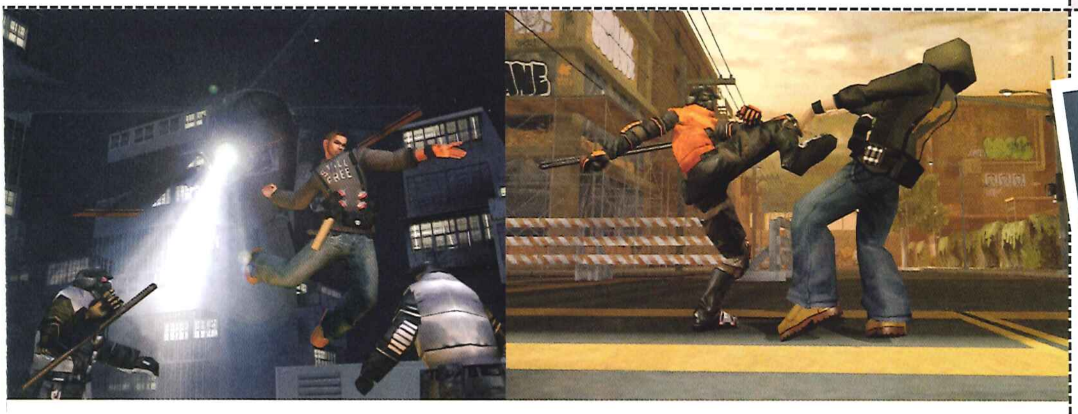
Las peleas serán una constante, los rivales de Trane intentarán «pisar» todos tus graffitis

No es una moda es una forma de vida, de sentir y de expresarse. El *Hip-Hop* es un movimiento cultural que engloba todas las manifestaciones artísticas que pretenden reivindicar unos derechos, el derecho a ser persona. Sal a la calle, adéntrate por los barrios de *New Radius* y aprende las leyes urbanas. Por todas partes verás *Tags* (firmas con las que los «escritores» se dan a conocer), elaborados *graffitis*, *breakers* dándolo todo en el suelo frío y algún que otro coche acompañado de fuertes *loops* con una rotunda voz que parece rimar sus palabras. La *beta* que **Atari** nos ha facilitado tan sólo dispone de tres niveles, pero en ellos se respira este ambiente de opresión y manifestación. Ayuda a Trane en su empeño de destronar a Gabe como el amo de la ciudad. Haz que su reputación crezca para que las tribus urbanas le respeten y veneren. Consigue que su arte sea idolatrado por todos y lucha contra aquellos que entorpezcan tu carrera como líder de *New Radius*. Estas son las premisas de ***Getting Up***, un juego que ha sido tratado con mimo por los desarrolladores de **The Collective** bajo la atenta supervisión de Marc Ecko, un prestigioso artista gráfico muy vinculado a la cultura urbana. Nada menos que siete años ha sido el tiempo empleado por Ecko para elaborar el argumento, la historia de los personajes y el

HISTORIA CON LICENCIA

Marc Ecko ha dedicado siete años en dar forma y vida a una reivindicativa historia basada en el arte del *graffiti*. Una manifestación perteneciente a la cultura del *Hip-Hop* que nació en los barrios marginales de Nueva York durante la década de los 80, y que en Getting Up se llaman *New Radius*.

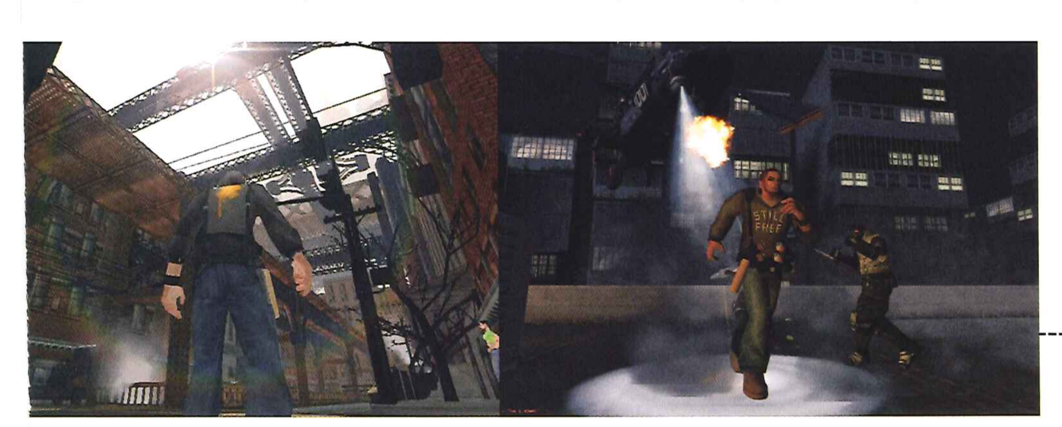






La ciudad está en tus manos, redecórala con graffitis, tags, pegatinas, pósters...

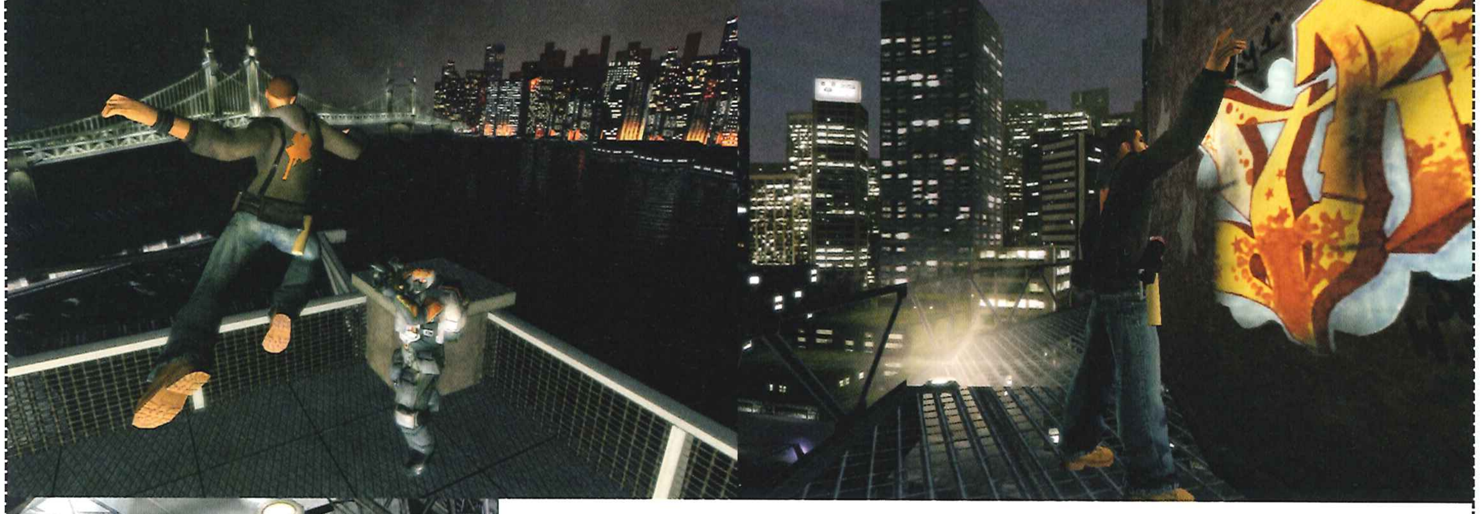
entorno conceptual que rodea a ***Getting Up***. Tal es así, que han participado más de 50 *graffiteros* para plasmar su sello de identidad en los escenarios del juego, raperos de elite hacen acto de presencia con sus prodigiosos versos (como *Mosdef* que ameniza la pantalla de presentación de la *beta*). Y, por suspuesto, no podían faltar los diseños de «ropa ancha» del propio Marc Ecko, que visten tanto al protagonista como a los personajes secundarios. La rebelde cultura urbana de principios de los 80 te embriaga nada más comenzar el juego. Una aventura que combina la acción, la lucha y el sigilo, y cuyo máximo objetivo es «pisar» los *graffitis* de otros, hacer pintadas en los sitios más peligrosos y de mejor visibilidad, y desafiar a tu rival ya sea en combates cuerpo a cuerpo o en duelos artísticos. Así, en las tres fases a las que hemos tenido acceso, Trane tiene que plasmar su obra en los vagones de un tren, así como en diversos muros de la ciudad. Según vaya avanzando y haciendo *graffitis*, su estilo se irá perfeccionando hasta hacer firmas muy elaboradas y complejas. Trane dispone de un inventario con diversos utensilios (*sprays* para hacer «piezas», rotuladores para los «taqueos» o firmas, plantillas, pegatinas, rodillos...) y posee fuertes conocimientos técnicos de lucha callejera. Gráficamente, aunque tendrán que pulir ciertos aspectos

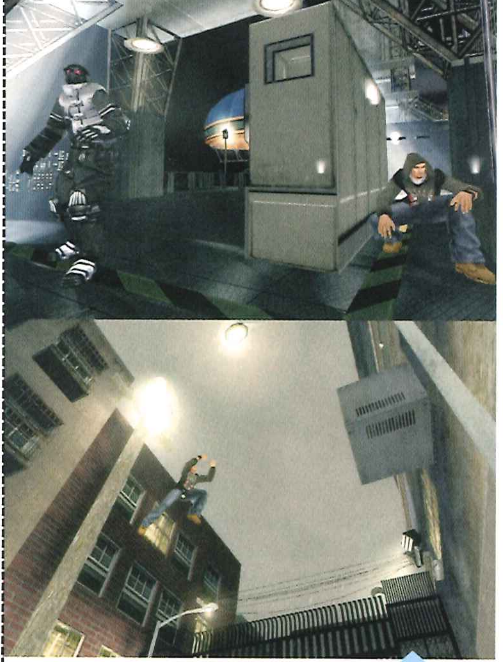




TONY AGUILAR

¿Cómo te planteas un personaje como Gabe a la hora de interpretarlo?
Me gustaría primero poder escuchar la versión original para tener en cuenta el acento de Gabe, las palabras que utiliza y su jerga. La *beta* que me ha facilitado **Atari** aún no está acabada, así que esperaré a ver cómo ha sido doblado *Getting Up* en EE.UU. Me imagino que vendrá cargado de muchos *slangs* porque el juego es muy urbano.
¿Qué tiene en común Tony Aguilar con *Getting Up*?
La cultura del *Hip-Hop* siempre me ha interesado y la música es muy importante en este juego. He estado durante diez años presentando *La Ruta del Aguilar* en los 40, fue el primer programa a nivel nacional que se hizo sobre música negra. Además, he tenido muchos colegas *graffiteros*, sobre todo en mi época en Barcelona. Creo que mis gustos están muy en la línea de *Getting Up*.
El *Hip-Hop*, ¿una moda o un movimiento?
Es todo una cultura. Hubo una época que quisieron lanzarlo como una nueva tendencia, pero fue un error. Hoy en día sus tres manifestaciones, *Graffiti*, *Rap* y *Break-Dance*, se están asentando en nuestro país.
¿Esas manifestaciones aparecen en el juego?
Getting Up se centra en el arte del *graffiti*, pero la música también tiene su cabida ya que en la banda sonora han participado artistas como *Linkin Park* y, por ejemplo, la versión española cuenta con las voces de J Mayúscula, el mejor DJ de *Hip-Hop* dentro de nuestras fronteras. Y, aunque no lo he visto, no me extrañaría que viniendo de Marc Ecko el juego incluyera alguna secuencia de gente bailando *Break-Dance.*
¿Crees que *Getting Up* puede hacer crecer la afición por la cultura del *graffiti*?
Por supuesto. Es evidente que es más difícil pintar un muro en la realidad que en el videojuego, pero a lo largo de la aventura se hacen tantos bocetos con diferentes técnicas que al final aprendes los conocimientos básicos del *graffiti*.





Estéticamente recuerda a los barrios bajos de Nueva York de la década de los años 80

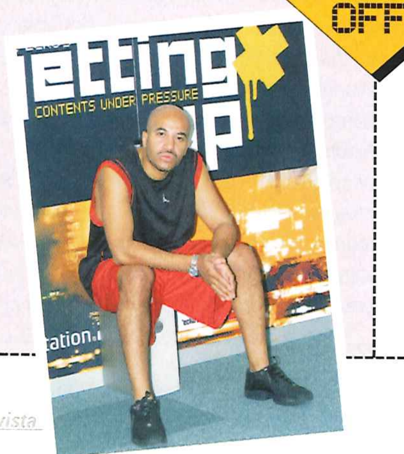
Cierta verticalidad reina en Getting Up. Tendrás que trepar por los edificios para dejar tu huella

ON
La cultura del Hip-Hop está muy bien reflejada en todas (o casi todas) sus manifestaciones. El doblaje al castellano de Jota Mayúscula y Tony Aguilar

La complejidad de algunas misiones (como la de los trenes) es algo elevada. Gráficamente quedan por pulir aspectos como su frame rate
OFF

JOTA MAYÚSCULA

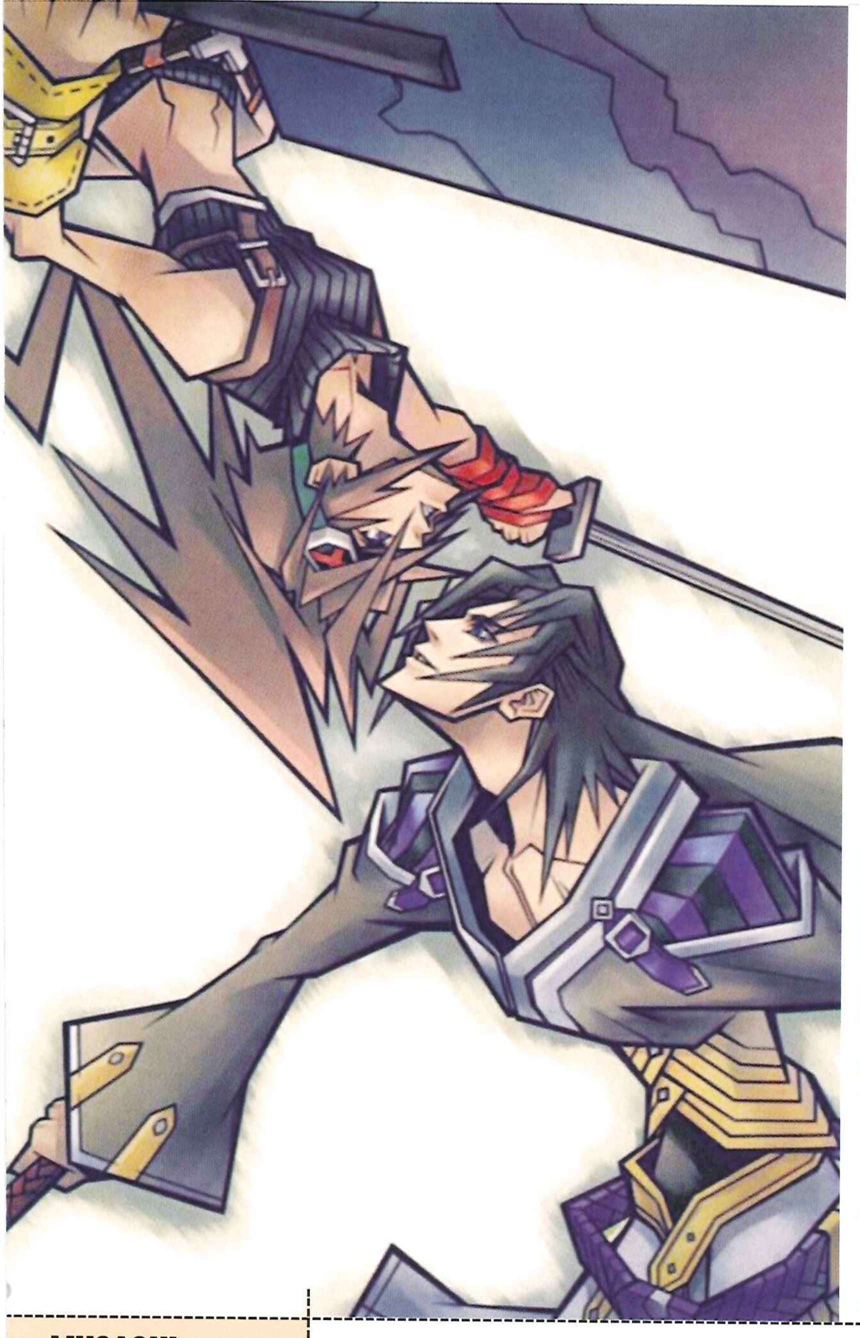
Su voz será la de Trane. Con un currículum envidiable, DJ y productor de incontables grupos y artistas del rap como *CPV* y La Mala Rodríguez, Jota Mayúscula se adentrará en la cultura del *graffiti* para encarnar al protagonista de ***Getting Up***, quien reivindica a través de su arte la libertad de expresión y una buena reputación dentro de su ciudad.



como texturas y *frame rate*, revela gran realismo en entornos, efectos de iluminación y movimientos de los personajes. Su estética evoca la edad dorada del *Hip-Hop*, como las peligrosas calles del *Bronx* de los años 80, con el espíritu moderno del movimiento (véanse los atuendos).

Asimismo, es de destacar el esfuerzo que **Atari** Ibérica está realizando para personalizar la versión española de ***Getting Up***. Aún se está negociando, pero posiblemente se pudiera incluir como extra *jingles* de algún MC o DJ de nuestras fronteras. Y lo que sí es seguro, es que el popular presentador y locutor radiofónico Tony Aguilar se encargará del doblaje al castellano de Gabe, y Jota Mayúscula (toda una leyenda dentro del *Hip-Hop* español) será quien de vida a Trane. Sin duda, todo un lujo para los amantes de esta cultura ya que podrán disfrutar en castellano del característico argot de *graffiteros* y demás artistas del movimiento, ya que según Aguilar, ***Getting Up*** «al ser un juego muy urbano está cargado de slangs». El título, por lo que se puede ver en las tres fases, promete ser bastante completo pues aparte de la misión central, la exploración será fundamental para descubrir minijuegos y desafíos ocultos. Además, la oferta que dispondrá la aventura una vez finalizada no es nada desdeñable ya que **The Collective** está ultimando los once escenarios que ha diseñado para crear *New Radius* con alrededor de veinte niveles cada uno. ■ ***Anna***

«CUANTOS MÁS GRAFFITIS REALICES MAYOR SERÁ TU PRESTIGIO EN NEW RADIUS»





En cada una de las fases tendremos que enfrentarnos a un final boss



El estilo gráfico recuerda a las series de animación

MUSASHI EN PSONE

En 1998 aparecía en Japón y en los Estados Unidos un nuevo título de **Squaresoft** llamado *Brave Fencer Musashi*. Su divertido desarrollo cautivó al gran público, aunque buena parte de su éxito se lo debe a la *demo* de *FFVIII* que incluía...



MUSASHI SAMURAI LEGEND

Regresa el espadachín de Square Enix tras siete años

Una de las últimas producciones de la ahora prolífica **Square Enix** ha sido este *arcade* de acción y plataformas que, curiosamente, ha debutado primero en los Estados Unidos y más tarde en Japón. Y aunque el título sea similar al del clásico de **PSone** de 1998, poco tiene que ver con él.

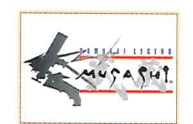
La historia arranca cuando la princesa Mycella invoca al mítico espadachín Musashi como la última esperanza para librar a su reino de la amenaza de una malvada corporación. En ese momento comenzará nuestra aventura, y seremos adiestrados en la lucha con dos espadas por un felino maestro. El estilo gráfico del juego hace buen uso de la técnica *cell-shading* para ofrecer unos personajes muy cercanos al *cartoon* y unos escenarios muy coloristas, donde Musashi se moverá bajo una perspectiva en tercera persona situada detrás de su hombro. La capital del reino servirá de «base de operaciones» para el protagonista. Desde allí accederemos a los distintos niveles del juego, compraremos nuevo equipamiento y nos relacionaremos con los personajes que vayamos rescatando. Los sencillos combates con las dos espadas y las plataformas serán la base de la jugabilidad, aunque se incluyen algunos elementos originales. Por ejemplo, podremos ir aprendiendo determinadas técnicas de los enemigos y utilizarlas después. En algunas secuencias tendremos que llevar a cuestas a algún personaje mientras escapamos, ya sea a pie o en la potente moto del protagonista. ■ ***Dani3po***

ON

El estilo gráfico es bastante atractivo, y la mezcla de acción, plataformas y elementos de rol hace que sea adecuado para todo el público

OFF

Mucho nos tememos que no podrá competir en ningún aspecto contra otras producciones de la compañía mucho más ambiciosas



COMPAÑÍA: **SQUARE ENIX**
DESARROLLADOR: **SQUARE ENIX**
DISTRIBUIDOR: **ATARI**
PAÍS DE ORIGEN: **JAPÓN**
GÉNERO: **RPG DE ACCIÓN**
FORMATO: **DVD-ROM**
VERSIÓN: **NTSC-USA**
JUGADORES: **1**
FECHA DE APARICIÓN: **SEPTIEMBRE 2005**

«EL JUEGO ES UNA DIVERTIDA MEZCLA DE ACCIÓN, PLATAFORMAS Y RPG»



EYETOY KINETIC

Di adiós a los michelines con este revolucionario juego

No tienes tiempo para ir al gimnasio? ¿Te resulta muy caro contratar a un entrenador personal? **Sony** te propone la solución perfecta para que estés en forma, y va en serio. ***EyeToy Kinetic*** te hará ejercitar hasta el músculo más recóndito de tu cuerpo con una serie de ejercicios aeróbicos, de estiramiento, tonificación... e incluso te enseñará disciplinas tan relajantes como el *Taichi* o más enérgicos como el *boxing*. Tan sólo tienes que colocar la cámara *EyeToy* ajustando su posición de tal manera que en la pantalla del televisor aparezca no sólo las extremidades superiores, sino también las piernas (¡en este juego son fundamentales!). Tras un exhaustivo examen de tu condición física (deberás responder un *test* con preguntas como peso, edad, frecuencia con la que practicas deporte...), diagnosticarán cuál es tu estado para asignarte un nivel de entrenamiento. Después, Matt y Anna te propondrán una tabla de ejercicios que deberás realizar. Si no la completas tu puntuación será baja y por tanto no habrás quemado las calorías estimadas para conseguir la forma física deseada. Que tiemble Jennifer López, tus glúteos batirán récords. ***Anna***

COMPAÑÍA: **SONY C.E.**
DESARROLLADOR: **LONDON STUDIO**
DISTRIBUIDOR: **SONY C.E.**
PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.**
GÉNERO: **DEPORTIVO (EYETOY)**
FORMATO: **DVD-ROM**
VERSIÓN: **PAL**
JUGADORES: **1**
FECHA DE APARICIÓN: **SEPTIEMBRE 2005**

ON
La estrecha colaboración con Nike queda patente en el espíritu sano y deportivo del título. El planteamiento de las pruebas es muy efectivo

OFF
La buena colocación de la cámara EyeToy es fundamental (y difícil de conseguir) de lo contrario los ejercicios no serán eficaces

MANTENIMIENTO
También hay ejercicios de suelo, como los duros y efectivos abdominales y abductores. Para realizarlos, simplemente fíjate en cómo realiza los movimientos tu monitor y trata de imitarle. Acabarás con piernas y abdomen de acero.

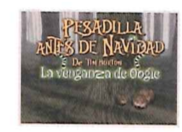
Los ejercicios para desarrollar abductores también son importantes

Evita que las esferas amarillas te toquen y golpea las que llevan palos rojos, realizarás espectaculares movimientos de kick boxing





Jack tendrá que localizar a todos los habitantes de Halloween Town: el doctor Finkelstein, lock, shock, barrell, el árbol de los ahorcados...



COMPAÑÍA: CAPCOM /BUENA VISTA GAMES
DESARROLLADOR: CAPCOM
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: ARCADE
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: OCTUBRE 2005

PESADILLA ANTES DE NAVIDAD

LA VENGANZA DE OOGIE

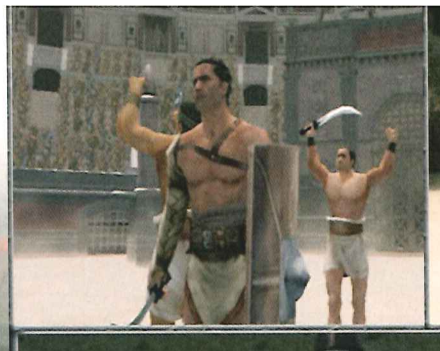
El mágico universo creado por Tim Burton, hecho juego

Tras presentar el proyecto en sociedad en octubre ¡de 2003!, la idea inicial de **Capcom** era comercializar mundialmente ***La Venganza De Oogie*** el día antes de *Halloween* de 2004, pero al final sólo los japoneses pudieron llevarse a casa este *arcade* inspirado en la mítica película de animación de Tim Burton y Henry Selick. En **Capcom** tienen claro que sólo hay una fecha en el calendario para lanzar este título, por lo que en Occidente tendremos que esperar a la víspera del Día de Todos Los Santos para echarle la garra. La trama del juego arranca un año después de los sucesos narrados en la película. Oogie Boogie, el hombre del saco, ha regresado y, ante la ausencia de Jack Skellington, se ha proclamado rey de *Halloween Town*. El rey calabaza no lo tendrá fácil para volver a traer la paz a su tierra. Oogie ha secuestrado a su novia Sally y ha aterrorizado al resto de habitantes del pueblo. Concebido como un *arcade* con toques de aventura, este juego enloquecerá a los fans del filme original, ya que reproduce con enfermiza fidelidad todos los personajes y escenarios de la película de Burton. De hecho, **Capcom** ha reclutado la participación de Deane Taylor, el director de arte del largo, para reproducir en **PS2** las siniestras calles de *Halloween Town*, y ha adaptado la música original de Danny Elfman, incorporándole nuevas letras. ***Nemesis***

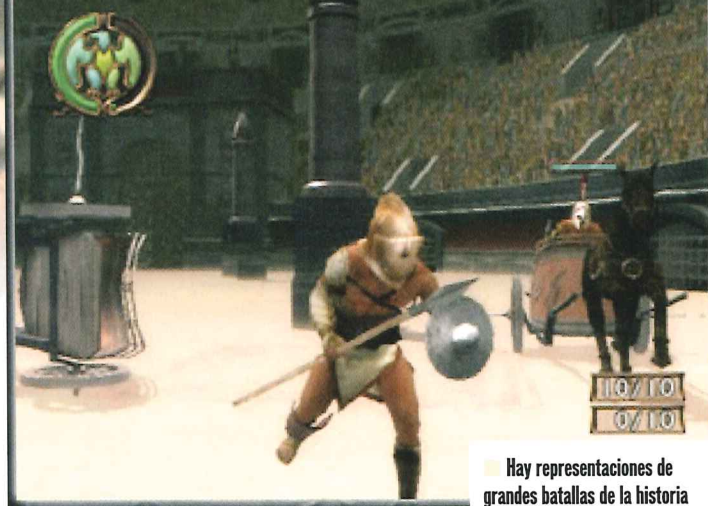
ON
Su fidelidad respecto a la película es genial. Se ha incluido la música original de Danny Elfman, modificando la letra de algunas canciones

Los dos años de espera desde que se presentó el proyecto en Londres hasta el momento de verlo en las tiendas
OFF

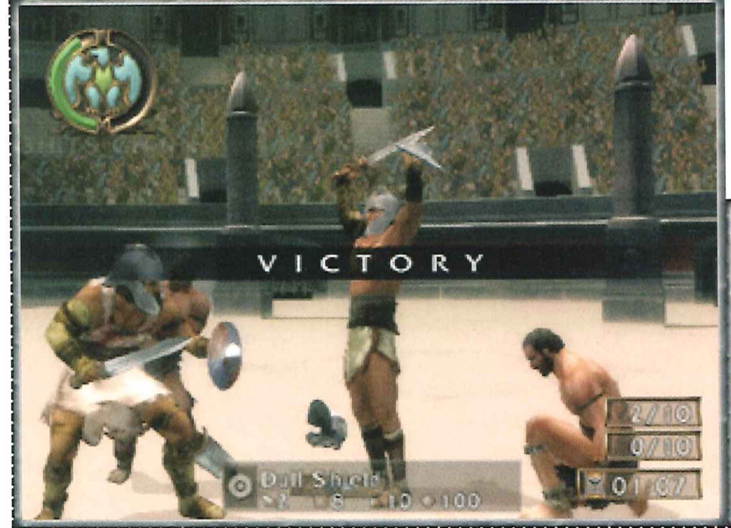








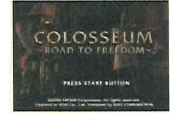
Hay representaciones de grandes batallas de la historia







«TENDREMOS QUE APRENDER TÉCNICAS DE COMBATE Y MEJORAR LAS ARMAS»



COMPAÑÍA: KOEI
DESARROLLADOR: KOEI
DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: LUCHA
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: SEPTIEMBRE 2005



HOMBRES VS. BESTIAS

Uno de los momentos más interesantes del juego son los enfrentamientos con bestias. Tigres, toros o elefantes nos van a poner las cosas difíciles. Contaremos con la ayuda de dos gladiadores.

ON
La lucha tiene intensidad y hay que estar muy despierto para no ser pasto de los buitres. Lo de potenciar armas y habilidades, genial

OFF
Aunque la inteligencia de los rivales no está demasiado lograda, creemos que es la única manera que han encontrado de igualar las fuerzas

COLOSSEUM ROAD TO FREEDOM

Los que van a morir... harán todo lo posible por evitarlo

Los juegos inspirados en las hazañas de gladiadores no tenían demasiada representación en **PlayStation 2** hasta hace unos meses, pero, afortunadamente, todo indica que esa tendencia va a cambiar. Después de *Shadow Of Rome* de **Capcom**, llega ahora este interesantísimo ***Colosseum Road To Freedom*** de **Koei** y **Virgin Play**. Se trata de un juego de lucha en el que deberemos ir formando a nuestro gladiador adiestrándolo en diferentes aspectos, tanto en técnicas de combate como a nivel físico. Aprender a atacar o defenderse, ejercicios físicos para fortalecernos o lograr la alimentación más adecuada a nuestras necesidades, son algunas de las muchas cosas a tener en cuenta. También resultará crucial las armas y las protecciones que, además de poder conseguirse en los combates, podremos mejorar o comprar al comerciante de turno.

Aunque la supervivencia del protagonista es el argumento principal del juego, el objetivo será siempre comprar nuestra libertad. Para ello, deberemos ganar el mayor número de duelos posibles y ascender progresivamente hasta alcanzar la categoría de gladiador. Duelos individuales, pruebas de supervivencia, batallas por equipos, representaciones de hechos históricos o luchar contra las temidas fieras, son algunos de los retos contra los que prepararnos. Con unos gráficos cuidados, animación realista y una jugabilidad muy a la japonesa, ***Colosseum Road To Freedom*** es de esos juegos que gusta ver y, sobre todo, de los que nadie suelta el mando. Hay dos grandes modos de juego, Historia y Arena, y en ambos disfrutaremos de lo lindo aunque es más interesante y duradero el primero. Para conseguir la libertad hay que ser un auténtico gladiador y también bastante avispado a la hora de manejar nuestras finanzas. El «Tuning de armas» está bien... pero si nos excedemos no seremos nunca libres. ■ ***De Lúcar***

"Creo que estamos ante algo que volverá a **definir el genero** del survival horror."
Premio al juego más esperado de 2004 - IGN

"Call of Cthulhu nos infundió **un terror reverencial.**"
Premio al mejor de la feria E3 - Gamespy

"Bethesda vuelve a **abrir camino,** y de qué manera, en el mundo de los juegos."
- ActionTrip

CALL of CTHULHU
Dark Corners of the Earth



PlayStation 2














POLIFONICOS
ENVÍA POL14
+ UN ESPACIO Y EL CODIGO DE TU TONO AL 7808
o si lo prefieres puedes llamar al 806 41 69 90
envia Buscatonos: POL14 MAS UN ESPACIO Y UNA PALABRA PARA TU BUSQUEDA AL 7808
TOP
83731 metal Gear Solid 2
84064 Darth Vader Marcha imperial
84067 El Exorcista
84436 Centenario Real Madrid
84937 Kill Bill - Silbido
84860 Fly on the wings of love
82984 Paquito El Chocolatero
83658 Star Wars
83754 Kingdom Hearts
80044 Rocky
80023 Austin Powers
80051 Top Gun
80091 20th Century Fox
83739 Final Fantasy
83809 Guardia Civil
83661 Axel F 2003
85662 A toda mecha
84290 To Zanarkand
84329 Mazinger Z
84207 El Padrino
84692 Rasca y pica
84724 El bueno, el malo y el feo
84759 Gladiator
84320 Aeris
84660 SWAT - Hombres de Harrelson
84489 Els segadors
84226 Cafe del mar
85303 Caminando por la vida
85632 Yo no soy tu marido
84861 Just a little more love
84697 CSI Las Vegas
84708 Smells like teen spirit
85279 Candy Shop
84940 Sexo en Nueva York
84943 Accidentally in love -
85083 Aqui no hay quien viva
83705 Zelda
80174 Expediente X
82448 Dolores Se Llamaba Lola
82652 Fiesta Pagana
NOVEDADES
85378 El neng
85379 Lo que tu quieras soy
85380 La guerra
85381 Long time coming
85382 1m2
85415 A la hora de amor
85416 Pokito a poko
85421 Punto y aparte
85341 Incomplete
85352 Speed of sound
85414 Quiero sentir tu cuerpo
85413 Pegate
85412 Cruzando mirada
85411 Mujer
85410 guess who´s back
85409 Pa´l bailoteo
85408 La bazooka
85407 Fiesta
85406 Para mi barrio
85405 Rompe cintura
85404 Ya no me llamas
85403 Dejate notar (Mad perreo mix)
85402 Sueltate
85401 Casa bichotes
85400 La hebilla
85399 Gasolina Radio dy bikes
85398 Suenan los banchis
85397 Duro
85396 Mataron un inocente
85395 Bailen
85394 Toma toma
85344 Let me love you
85345 What you´re made of
85346 Flight of Icarus
85347 Bring Your Daughter...
85348 Holy Smoke
85349 Can I Play With Madness
85350 The Evil That Men Do
85353 From Paris to Berlin
85354 Jesus of suburbia
85356 Daughters
85357 Real to me
85358 Open your eyes
85359 Disappear
85367 En mi coche
85368 Es mejor caminar
85369 Give a little bit
85370 Home
85374 You and me
CINE Y TV
83883 Fraggle Rock
80143 La Pantera rosa
80096 Pulp Fiction
80017 Mision Imposible
84231 Bar coyote
80108 Benny Hill
84440 El señor de los anillos
80125 Mortal Kombat
83834 La abeja maya
80194 Dirty Dancing Time of Life
80498 El fantasma de la opera
84560 Curro Jimenez
80025 The Simpsons
80065 Friends
85219 Volkswagen Golf
80048 El coche fantastico
80074 El equipo A
84437 Shin Chan
84999 CSI Miami
80336 MacGyver
83884 El principe de Bel air
84233 La historia interminble
80238 Indiana Jones
83836 Heidi
80014 James Bond
83648 La familia Munster
83838 Negrito del Colacao
80131 Buffy Cazavampiros
80285 Charlie´s Angels
83687 This is halloween
83901 Zorba el griego
84696 7 vidas
83866 Bajo del mar
84936 Kill Bill
83835 Star Wars
80249 Futurama
80195 Angel
DISCO TECNO
80093 Equador
85048 Enjoy the silence 2004
85037 Flashdance
83814 Satisfaction
80056 Insomnia
84605 Shin chan dance
85172 The sound of San Francisco
85288 Four to the floor
85212 The world is mine
80153 I Will Survive
84203 Dos gardenias
81664 Children
85285 Adagio for strings
84973 Call on me
85188 Hey boy, hey girl
84572 Infected
84201 Voglio vederti danzare
ESPAÑOLAS
85302 La tortura
85290 La camisa negra
82935 Noches de bohemia
85069 Antes muerta que sencilla
85161 Perdoname
85119 Buscate un hombre que te quiera
85265 Esto es pá ti
84997 Valio la pena
85351 Zapatillas
84428 Asturias
82364 Chiquilla
82247 Cannabis
85377 La tortura
82380 Dame Veneno
85342 Devuelveme la vida
85252 Nunca volvera
85158 Volverte a ver
85670 Eres un enfermo
85317 Nada fue un error
85378 ¡Qué pasa neng!
82886 Ni más, ni menos
84642 Angel malherido
85234 No me toques las palmas que me...
84791 La rueca
85260 Brujeria
84920 Pastillas de freno
83849 Molinos de viento
84993 Precisamente ahora
84216 La costa del silencio
84919 Una foto en blanco y negro
85291 Las palabritas
85103 Baila morena
85319 Princesas
85313 Yo paso del amor
84918 Camina y ven
84904 Hablando en plata
MANGA
84295 Hikari
84316 Suteki da ne
84289 Zankoku na tenshi no thesis
84322 Itooshi hito no tame ni
84330 1/3 no Junjou na kanjou
84278 Head cha la
84310 Jenova
84269 Eyes on me
84347 opening
84321 Tokimeki no doukasen
84309 Opening
84277 Attack on dollet
84303 Jajauma ni sasenaide
84336 Platinum
84354 Heart of the sword
84335 Opening
84333 Duvet
84337 Sobakasu
84287 Ryoga
84351 Thanatos
84276 Catch you catch me
84334 Toki ni ai wap
84317 This is your story
84279 I wish
84312 Intro
84327 Battle
84340 Moonlight Densetsu
84305 Omoide ga ippai
84346 Yakusoku wa iranaip
84272 Balamb garden
84283 Tidus theme
84297 Opening theme
84304 Partynight
84326 Boss
84302 Egao no mirai hep
84275 Hey digimon
84311 Cid
84286 Melodies of life
84313 Great warrior
84664 Dearly beloved
84280 Eternity
84281 Keep on
84349 intro
84324 Battle
84348 Alan´s flute
84298 Smile for you
84343 Tenshi no yubiriki
84314 Waltz for the moon
84300 Electric de Chocobo
84306 Sakura battle
84296 Just communication
84301 Black mage village
84328 X2
84325 Tifa
84292 Opening version
84293 Opening
84341 Komm susser todd
84282 The gold saucer
84273 100 mph
84670 Go for it
84663 Traverse town
84284 Misato
84308 Silence before the storm
84291 Tobira o akete
84352 Geki! Teigoku kageki dan
84299 Laputa
84274 Millenium fair
84285 Opening
84288 The republic of Bastok
84270 Groovy
84318 Fiddle of chocobo
84331 intro
84339 I am a pioneer
84353 Opening
84294 Odeka ke cochobo
84665 Welcome to wonderland
84338 Otome no policy
84271 Battle in the dungeon
84344 Tears
VIDEOJUEGOS
83750 Super Mario Brothers
83732 Mortal Kombat
83714 Street Fighter
83700 Crash Bandicoot Warped
83756 Sonic The Hedgehog
83733 Resident Evil 2
83711 Super Mario 1
83757 Sonic The Hedgehog
83753 Tetris
83712 Super Mario 2
83716 Tomb Raider 3
83726 F-Zerox
83707 Gran Turismo
83744 Bubble Bobble
83706 Worms
83709 Tomb Raider
83719 Super Mario World
83741 Donkey Kong Country
83758 Puzzle Bobble
80084 Time to fight
83765 Ghouls and goblins
83777 Final Fantasy 2
83752 Tetris
83728 Crono Trigger
83743 Doom
83742 Donkey Kong Country 2
83755 Sonic The Hedgehog
83720 Super Mario Brothers 3
83725 Space Harrier
83727 Commando
83697 1942
83771 Final Fantasy 2
83703 Duke Nukem
83736 Doom
83762 Pac Man
83746 Dr Mario
83695 Alone in the dark
83688 Bruce Lee
83730 Gauntlet
83775 Final Fantasy 3
83766 Final Fantasy 3
83713 Sim City
83693 Bombjack
83698 Boulder dash
83779 Final Fantasy 3
83760 Space Harrier
83769 Final Fantasy 1
83715 Syphoon Filter
83691 Rodland
HIMNOS FUTBOL
82172 Barcelona
83188 Real Madrid
82123 Athletic De Bilbao
82190 Betis
84094 Atletico De Madrid
82124 Champions League
84362 We are the champions
84494 Sevilla F.C.
URBAN
MOVIL TEMAS ENVÍA TEMA7
+ UN ESPACIO Y EL CODIGO DE TU TEMA AL 7494
COD. 2120
COD. 2121
MENÚ
www.moviluniverso.com
LA MARCA QUE TE DA CALIDAD Y SERVICIO PARA TU MOVIL
SI QUIERES TENER EL TOP DE JUEGOS MÁS NOVEDOSO ENVÍA TOP AL 5477
FONDOS ENVÍA MMS65 + UN ESPACIO Y EL CODIGO DE TU IMAGEN AL 7808
ej: MMS65 37030 (imagen Shin Chan) al 7808
o si lo prefieres puedes llamar al 806 41 69 90
NOVEDADES
45116 45117 45118
45133 45138 45125
45187 45191 45200
TOP
35492 39252 36000 36981 38878 41922 37131 36455 39074 45015 37030 39071
39095 36497 36526 36648 35536 35532 35427 36524 36283 36326 36053 36215 41050
39629 37607 39000 45009 41084 38858 41038 36236 36329 36303 36337 36472
...Y MUCHOS MÁS
37489 38879 36170 42206 35937 39922 36213 42208 41071 36525 41272 3972
41545 41546 39024 36523 39927 36613 37604 36927 41077 39728 41080 38917 4149
PARA SIEMPRE
I LOVE YOU
Llamanos!!!
Atención al cliente
Telf: 902 01 30 16
Horario de atención al cliente de lunes a viernes de 10h. a 17h.
© 2003 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. Rayman, Rayman 3, Splinter Cell, Speed Devils, Nightmare Creatures, Ubi Soft and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment in the US and/or other countries. Rainbow Six and Rainbow Six : Raven Shield are trademarks of Red Storm Entertainment Inc. in the US and/or other countries. Under license by Ubi Soft Entertainment. Red Storm Entertainment Inc. is a Ubi Soft Entertainment company.© 1989 Jordan Mechner. All Rights Reserved. Prince of Persia and Prince of Persia The Sands of Time are trademarks of Jordan Mechner used under license by Gameloft. Based on Jordan Mechner's Prince of Persia. Top Gun TM Air Combat. TM & ó 2003 Paramount Pictures. All rights reserved. True Crime © 2003 Activision, Inc. and its affiliates. Activision is a registered trademark and True Crime is a trademark of Activision, Inc. and its affiliates. Deer Hunter © 2004 Atari Interactive, Inc. All rights reserved. Sorrent © 2002 Sorrent Inc. All Rights Reserved.EL JUEGO LIGA OFICIAL ACB 2004-2005 ES PRODUCTO LICENCIADO OFI COPYRIGHT © A.C.B. All rights reserved.© 2003 Gaelco Móviles S.L.© 2005 elkware GmbH. ?Miami Vice" is a trademark and copyright of Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLLP. All Rights Reserved SI TIENES ALGUNA SUGERENCIA PARA NUESTRO PRÓXIMO NUMERO>> ENVÍA + ESPACIO + UNA DESCRIPCIÓN DE LO QUE QUIERES AL 7494. *Precio sms: 1,2 €/men.+iva Movistar 1,2 €/men.+iva Amena y Vodafone *Precio max/min 806: 1,06 € r.f., 1,357 € r.m.Apd. Correos 3119 - 41003 Sevilla Número de atencion al cliente 902 01 30 16 *Los datos obtenidos entrarán en la ba datos para el envio de publicidad. Para darse de baja llame al 902 01 36 33 Polifónicos, juegos y mms necesitan varios mensajes para su descarga.Logos y tonos se descargan con un solo mensaje. Más información consultar en juegosjava@hotmail.comCompruebe su configuración GPRS y W con su operador de telefonía. Protecccion de datos codigo nº 2050120079

JUEGOS

ENVÍA **JAVA47** + UN ESPACIO Y EL CODIGO DE TU JUEGO AL **7808**

o si lo prefieres puedes llamar al **806 41 69 96**

¡CONECTA Y EMPIEZA A BAJAR CONTENIDOS YA!
Envía CONFIG2 AL 7808
HTTP://WAP.MOVILUNIVERSO.COM



SONIBROMAS

ENVÍA **POL48** + UN ESPACIO Y EL CODIGO DE TU SONIDO AL **7808**

O si lo prefieres puedes llamar al **806 41 69 90*** *solo para códigos numéricos

Diviertete con tu móvil decargando una sonibroma o sonido

TOP SONIBROMAS

77223	Formula 1
77251	Mensajeeeeeeeeeeeee
77158	Darth Vader
77339	Tienes un mensaje nuevoooooooo
77450	Coge el telefonooooo
77287	Coge el telefono que esta sonando
77483	Gallina imitando Formula 1
77636	Es increible que te suene el movil
77166	Doctor Maligno
77176	Españoles Franco ha muerto
77196	Tienes un mensaje nuevo
77257	Manolo cabeza webo
77119	Bebe gracioso
77786	Que pasa neeeeeeeeeeeng!
77479	Risa bebe
torrente	Torrente

SONIBROMAS

77148	Te llama la guardia civil
77256	Uuu que es eto?
77301	Cogelo que te voy a dar dos yoyas
77420	Trata de arrancarlo Carlos
77435	Osea te cojo el telefono
77439	Te estas haciendo una manolilla?
77894	Richard coge el teléfono que viene el payo verde
aznar	Aznar
77121	Es tu jefe no lo cojas
77123	Que alguien me coja!
77128	Vaa tia vaa
77143	Descuelga cobarde
77258	Coge el telefono
77259	Esta sonando mi telefono
77763	Que pasa nen?
77281	Cogelo
77762	Como el luisma no se entera
77419	Por dios trata de cogerlo
77386	Que poderio tengo
77116	R2D2
risa	Carcajada
risita	Cuñaaaaao
77178	Cuñaaaaao
77650	Cerco policial
77441	Es tu jefe para tocarte
77437	Cogelo
77472	Que soy el telefono cogerme!
pocholo	Pocholo
77325	Nos hacemos
77451	Soy yo el movil
77253	Soy el movil
boris	Boris
77407	Descuelga el telefono cuñaaaoooo
77188	Arranca llevo manos libres!
77254	Si sueno pues me coges...
77421	Arrás aprieta tecla 1 arrás
77485	Carabirubi
77639	Ir para nada es tonteria..
77222	Pedos y eruptos
77252	Septimo de caballeria
77446	Son tus amigos pa joderte
77787	El Luisma? no aqui no es...te equivocas
77334	Grito de Tarzan
papuchi	Papuchi
77481	Coge ya el móvil!

SONIDOS REALES

77259	Esta sonando mi telefono
77045	Harley Davidson
77119	Bebe gracioso
77091	Risa de Thriller
77052	Erupto bruto
77117	Musica del No-do
77000	20th Century Fox
77063	Burro
raro	Raro, raro, raro......
77068	Chimpace excitado
77058	Pedo
77217	Gatito
77105	Toque militar
77151	Imitando sonido movil
cristal	Cristal que se rompe
77005	Sonido THX
77074	Gallo cacareando
77118	Tirando de la cadena del vater
77064	Caballo relinchando
77075	El bueno, el malo y el feo
77077	Gallo
77006	Gato enfadado
77093	Gemidos
77098	Lobo
77098	Perro gruñiendo y ladrando
77065	Caballo
77225	Tonos ritmicos
77010	Gemidos 2
77066	Cerdo
77078	Gato maullando
77096	Leon rugiendo
77101	The entertainer
77079	Gato ronronea
77062	Buho
77059	Risa malvada
77009	Gemidos rapidos
77016	Codigo morse
77114	Vacas
77053	Estornudo
77047	Sirena de barco
77060	Risa tonta
77088	Jaguar
77038	Pistola 9 mm
77113	Rana
77099	Lobo 2
77094	Lobo triste
77221	Mosquito
77035	Cristal que se rompe
77011	Beso

SONICLIPS

ENVÍA **SONICLIP15** + UN ESPACIO Y EL CODIGO DE TU SONICLIP AL **7494**

MALENA GRACIA -BOMBON LATINO- CÓDIGO: 3456



Y muchos más

Maria Isabel	3457	Antes muerta q sencilla
Hector & Tito	3455	Baila morena
Malena Gracia	3456	Bombon latino
David Bisbal	3458	Camina y ven
Kylie Minogue	3472	Chocolate
Bebe	3473	Con mis manos
Camela	3462	Cuando zarpa el amor
Bustamante	3596	Devuelveme la vida
Don Omar	3466	Dile
Merche	3454	Distancia
Depeche Mode	3463	Enjoy the silence
Las supremas de M.	3626	Eres un enfermo
Santa Fe	3608	Esto es pa ti
Robbie Williams	3459	Feel
Daddy Yankee	3508	Gasolina
Angel Lopez	3627	Hasta cuando
Kylie Minogue	3467	I belive in you
Nicky Jam	3460	La gata
Carlinhos Brown	3471	Mariacaipirinha
David Bisbal	3470	Me derrumbo
Aventura	3468	Obsesion
David Civera	3469	Perdoname
Kate Ryan	3465	Promise

VALE MUSIC

EMI

...¿Por qué conformarte sólo con la música? Disfrutarás de los *videoclips* de tus cantantes favoritos mientras suena el móvil!!!"

XMESSENGER

Tu messenger en tu móvil!!

ENVÍA **JAVA33** + UN ESPACIO + 2269 AL **7808**

Ya puedes chatear con tus amigos del messenger por el móvil



NEW LINE CINEMA



COMPAÑÍA: CAPCOM
DESARROLLADOR: CAPCOM STUDIO#1
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: BEAT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: NTSC
JUGADORES: 1-2
FECHA DE APARICIÓN: SEPTIEMBRE 2005

BEAT DOWN FIST OF VENGEANCE

Capcom presenta el primer beat'em-up metrosexual

«EN EL JUEGO SERÁ TAN IMPORTANTE SABER LUCHAR COMO IR DE COMPRAS»

El género de la lucha callejera, conocido entre los angloparlantes como *Street Brawl*, ha estado prácticamente olvidado durante una década, enterrado bajo el dominio de los *beat'em-up One-On-One* (*Mortal Kombat, Tekken*, etc.). Pero las modas van y vienen, y como pueden testificar los asistentes a la última feria **E3**, el género que acogió en el pasado títulos tan memorables como *Final Fight, Double Dragon* o *Streets Of Rage* está a punto de resucitar con fuerza gracias a media docena de títulos de diversa procedencia. Y entre ellos destacan dos producciones **Capcom**, uno es *Final Fight: Streetwise*. El otro es este ***Beat Down: Fist Of Vengeance***, un *Crime Action Game* (en palabras de su productor, Tatsuya Minami) en el que será tan importante combatir en las calles como cambiar de aspecto. Minami, responsable del **Studio#1** de **Capcom** y productor de las sagas *Ghosts'n Goblins, Megaman* y el reciente *Haunting Ground*, ha querido crear un *beat'em-up* distinto, una historia de venganza entre clanes criminales ambientada en los bajos fondos de una ciudad llamada Las Sombras. Tras elegir personaje entre cinco opciones posibles (Raven, Jason G, Gina, Lola y Aaron), el jugador debe enfrentarse a los sicarios de su antigua banda y a las fuerzas policiales, mientras va ganando poder y enemigos. Con su cabeza bajo precio, la única forma de pasar desapercibido entre las calles de Las Sombras (y no caer en una pelea tras otra) es cambiar regularmente de

¿NECESITAS UN CAMBIO DE IMAGEN?

Para rebajar en nivel de alerta y no ser tan fácilmente detectado por la policía y gángsters rivales tendrás que cambiar tu aspecto constantemente. Para ello tendrás que comprar ropa, combinarla, cortarte el pelo, tatuarte e incluso recurrir a la cirugía estética.



ropa, e incluso recurrir a la cirugía estética para modificar los rasgos de tu personaje. Antes de llegar a ese extremo, habrás tenido que visitar multitud de tiendas, donde comprar ropa de todo tipo, camisas o sudaderas, pantalones, zapatos... Como en *Grand Theft Auto*, un marcador (en este caso dos, uno para la banda contraria y otro para la policía) marcará el grado de peligro. Un 100% significa tener al barrio entero pisándote los talones, ser reconocido por cualquiera. Al menos no estarás solo. Podrás pedir ayuda a otros repudiados de tu antigua banda (por teléfono o visitando sus territorios), o bien reclutar por la fuerza a aquellos a los que derrotes en pelea. Hasta dos personajes más se unirán a ti, participando en multitudinarias reyertas contra otros tantos luchadores en los que la única regla es salir vivo. Botellas, barras de hierro, cuchillos... cualquier arma es válida para conseguir la victoria. Según el propio Tatsuya Minami, que estuvo en Madrid presentándonos el juego en persona, el objetivo de ***Beat Down*** es convertirse en un «cool gángster», un tipo tan canalla como elegante en el vestir, o una reina de los bajos fondos. Porque entre los cinco criminales seleccionables del título se encuentran dos mujeres de armas tomar. La elección inicial de personaje, unido a las múltiples decisiones que tendrá que tomar el jugador convierten a ***Beat Down*** en uno de los *beat'em-up* más abiertos de la historia. Una original variante al clásico desarrollo «Yo Contra el Barrio» que será la cabeza de lanza del ejército de *Street Brawl* que irrumpirá en el mercado en septiembre. *The Warriors* (**Rockstar**) y *Urban Reign* (**Namco**) están a la vuelta de la esquina, por no hablar de la recuperación del *Final Fight* original, dentro del futuro *Capcom Classics Collection*. ■ ***Nemesis***

«TRAS AÑOS DE OSTRACISMO, EL GÉNERO DE PELEAS CALLEJERAS REGRESA»

ON

Las peleas callejeras estilo Final Fight vuelven con fuerza, y Beat Down: Fist Of Vengeance es sólo la punta de lanza

La necesidad de ir de compras y combinar ropa (camisa, cinturón, pantalones, zapatos...) resultará algo cargante a muchos usuarios

OFF



■ No tendrás que luchar solo. Podrás reclutar compañía por teléfono... o por la fuerza



■ En Las Sombras, la única forma de hacer amigos es «plancharles» antes la cara. Después de la paliza, estos dos serán inseparables





PERIFÉRICOS UTILIZABLES: HEADSET USB
CALIDAD DE LA CONEXIÓN: BUENA
NÚMERO DE JUGADORES: 2-10
MODALIDADES ON-LINE: 1





FORMULA ONE 2005 FERNANDO ALONSO

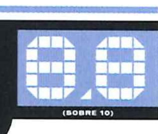
Sony crea el modo On-line para la F1 que esperábamos

Debido, suponemos, a una cuestión de tiempo, el modo On-line de la anterior entrega de la saga de conducción de **Sony** se quedó en una simple competición por superar el mejor tiempo de cada circuito. Aunque, ya metidos en el «mono» de competición, el modo se tornaba de lo más divertido, siempre se echaba en falta la emoción de competir contra otros vehículos. Ahora, con más tiempo, **Studio Liverpool** ha incluido el modo On-line que todos esperábamos, en el que un máximo de diez jugadores pueden competir simultáneamente en cualquiera de los circuitos reales del título. En el *lobby* de cada carrera creada podremos comunicarnos con los demás corredores a través del *Headset*, cambiar nuestro equipo, nacionalidad y color del casco y, en el caso de haber hecho una partida, seleccionar el nivel de ayuda a la conducción que queremos activar durante la carrera. La conexión con el *lobby* y los demás jugadores se hace muy rápidamente, aunque durante la competición, y dependiendo de la calidad de la conexión de los demás corredores, es muy probable que veamos parpadear algún vehículo, desaparecer o pasar a una velocidad absurda junto a nosotros, algo que difícilmente empaña el sobresaliente apartado gráfico del juego, que no se ve afectado en absoluto por la conexión a Internet. ■ ***Doc***



PUNTUACION OFICIAL

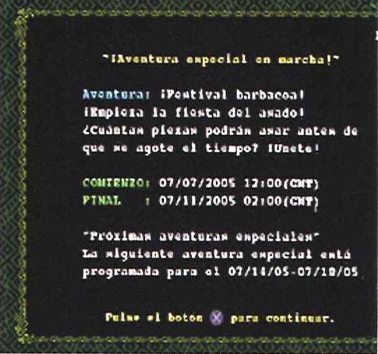
CONCLUSIÓN: Al fin, los aficionados a la Fórmula 1 más competitivos tendrán la oportunidad de correr contra un máximo de 9 jugadores en tiempo real. Con respecto a la anterior entrega, el modo On-line ha mejorado de un modo sorprendente.



(SOBRE 10)

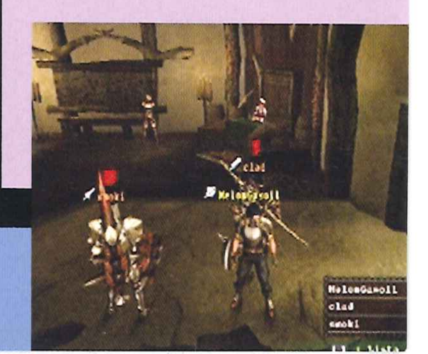


PERIFÉRICOS UTILIZABLES: TECLADO USB
CALIDAD DE L
CONEXIÓN: EX
NÚMERO DE JUGADORES:
MODALIDADES ON-LINE: 1



EVENTOS Y MISIONES

Nada más conectarnos seremos informados de los eventos que tienen lugar en el periodo temporal en el que nos encontremos. Arriba tenéis un ejemplo: «El Festival Barbacoa». Para unirnos a una misión o activar una nueva, tendremos que entrar en la posada y hablar con los personajes adecuados.



ON-LINE

Todo lo que necesitas saber sobre el juego en red

MONSTER HUNTER

Conviértete en el mejor cazador del mundo

Antes de ofrecernos el jugoso *Resident Evil Outbreak File #2*, **Capcom** mantiene vivo el espíritu On-line con un título que mezcla el juego en equipo y el RPG bajo un entorno épico al más puro estilo *Final Fantasy*. ***Monster Hunter*** permite el juego On-line para un máximo de cuatro personas que tendrán que aunar sus fuerzas, inevitablemente, para superar muchas de las misiones que serán encomendadas a lo largo del juego. El modo Cooperativo cobra en ***Monster Hunter*** una especial importancia, ya que será imprescindible contrastar las características y las armas de cada miembro del equipo, con el objetivo de crear un sinfín de estrategias de ataque y defensa para capturar a los monstruos más grandes y mortíferos. Dejando de lado su fallo más importante, la carencia de soporte para *Headset* USB, ***Monster Hunter*** presenta un desarrollo de las partidas muy suave, sin apenas saltos entre los diferentes personajes, y un inteligente sistema de *ranking* que ofrecerá a los «cazadores» únicamente las misiones para las que estén preparados. Su desarrollo lineal y el sistema unificado (entre los modos On-line y Off-line) de creación y mejora del personaje convierte a ***Monster Hunter*** en un título de acción rápida, en el que no se requiere estar conectado a Internet durante horas para alcanzar nuevos *items*, aumentar el nivel de nuestro «cazador» o conseguir misiones especiales que sólo aparecen durante cortos lapsos en los lugares más recónditos del mapeado. ■ ***Doc***

ON-LINE
PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Muy jugable, incluso con menos de tres personas, y con un aspecto de lo más vistoso, Monster Hunter es uno de esos títulos que llenan espacios con potentes dosis concentradas de emoción y diversión On-line.

8.6

PlayStation 2

«LA COOPERACIÓN ENTRE LOS DIFERENTES TIPOS DE PERSONAJES SERÁ ESENCIAL»

TOP ON-LINE




FORMULA 1 2005
COMPAÑÍA: SONY C. E.
MODO ON-LINE INCLUIDO




COLD WINTER
COMPAÑÍA: VIVENDI UNIVERSAL
MODO ON-LINE INCLUIDO




KILLZONE
COMPAÑÍA: SONY C.E.
MODO ON-LINE INCLUIDO



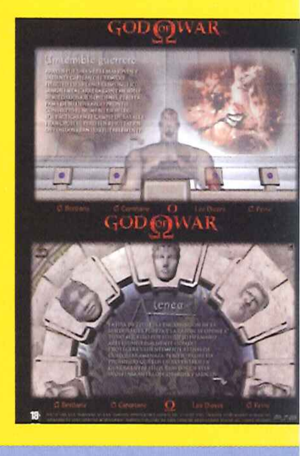

TIMESPLITTERS: FUTURO PERFECTO
COMPAÑÍA: EA GAMES
MODO ON-LINE INCLUIDO




MONSTER HUNTER
COMPAÑÍA: CAPCOM
MODO ON-LINE INCLUIDO

LA WEB DEL MES:

http://www.godofwargame.com
Conoce las habilidades de Kratos, sus armas, sus poderes y sus peores enemigos en esta espectacular página repleta de vídeos, voces, secuencias y efectos visuales.





KILLER7

Capcom se arriesga y lanza al mercado una de las aventuras más originales y personales de los últimos años. Controla las siete personalidades de un asesino, cada una con sus propias habilidades.



MONSTER HUNTER

El panorama On-line en PlayStation 2 se revoluciona con la llegada de este juego de rol y acción. Colabora junto con otros tres jugadores para lograr la pieza más codiciada en una particular cacería.



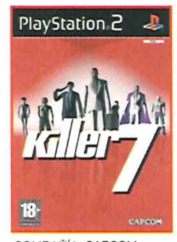
SAINT SEIYA

Tras muchos años de espera, por fin todos los fans de «Los Caballeros del Zodíaco» cuentan con un juego con el que recordar a sus héroes. Encarna a los cinco caballeros de plata en su lucha por las Doce Casas.



S.C.A.R.

Siguiendo la estela de otros fabricantes como Ford o Mercedes, la italiana Alfa Romeo cuenta a partir de ahora con su propio simulador de conducción. Conduce los vehículos más populares de la casa.



COMPAÑÍA: **CAPCOM**
DESARROLLADOR: **GRASSHOPPER MANUFACTURE**
DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS**
PAÍS DE ORIGEN: **JAPÓN**
GÉNERO: **SURVIVAL HORROR**
FORMATO: **DVD-ROM**
JUGADORES: **1**
NIVELES: **6**
TEXTO-DOBLAJE: **INGLÉS-INGLÉS**
NIVELES DIFICULTAD: **2**
MEMORY CARD: **63 KB**
OPCIÓN 50/60 HZ: **SÍ**
PVP REC.: **45,95 €**

http://www.capcom.co.jp/killer7/english.html

KILLER7

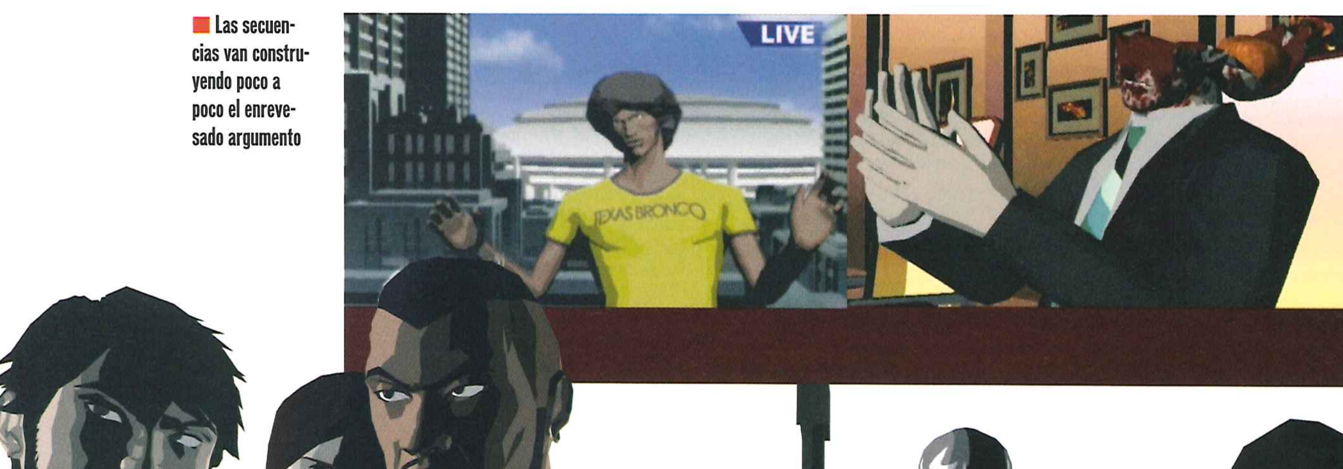
Capcom da una lección de imaginación y estilo

Killer7 es uno de esos juegos que llaman la atención desde el primer momento. Sus coloridos gráficos *cell-shading*, su inquietante atmósfera y su particular mecánica lo hacen diferente a cualquier otro juego del catálogo de **PS2**. Precisamente por eso, parece destinado a ser uno de esos títulos que no dejan indiferente a nadie, enamorando a unos y espantando a otros. Si comenzamos analizando el control, hay que decir que es más del estilo de la vieja escuela que de la generación **PlayStation**: los escenarios son tridimensionales pero los personajes prácticamente se mueven sobre raíles, avanzando con el botón X. Al llegar a una bifurcación, o a un punto con varias opciones, la pantalla se fragmenta para mostrarnos las diferentes rutas por las que podemos seguir avanzando o los (escasos) elementos con los que interactuar. Es cierto que es un planteamiento algo arcaico y que no vendría mal un poco más de libertad, pero también es verdad que de esta forma la experiencia de juego es más directa, porque sólo están disponibles los elementos indispensables para la aventura. Los enemigos, llamados *Heaven Smile*, hacen honor sólo a la segunda parte de su nombre ya que se delatan con una carcajada burlona, pero no se hacen visibles hasta que escaneamos la zona con L1. Una vez localizado el objetivo es el momento de utilizar R1 para pasar al modo primera persona y apuntar. Todo este proceso echará para atrás a todos los que se acerquen a

HARMAN TV

Estamos ante un juego original hasta en sus más pequeños detalles. Dentro de cada habitación de Harman encontrarás un televisor que te servirá como interfaz para cargar y guardar partidas, fabricar sérum, mejorar las capacidades de los personajes o revivir a las personalidades caídas al estilo *Track'n Field*.

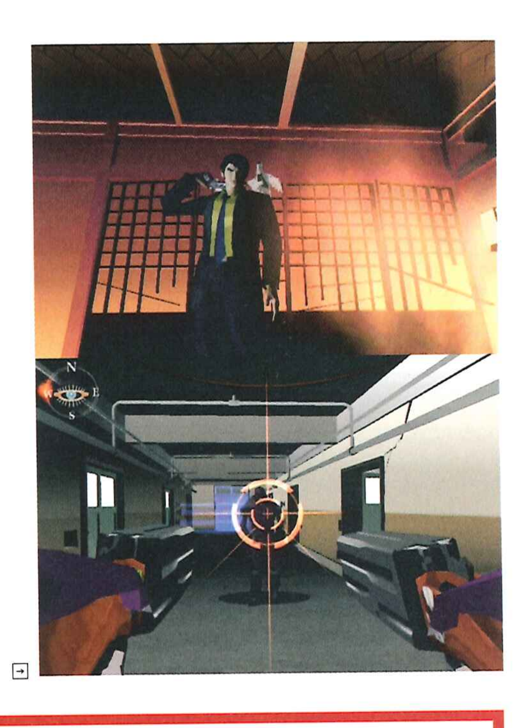


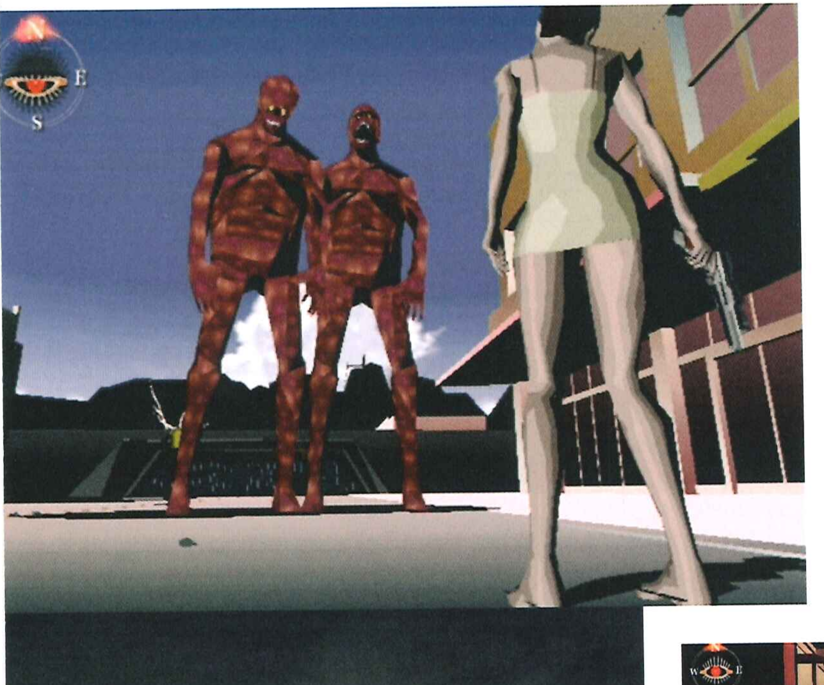


Las secuencias van construyendo poco a poco el enrevesado argumento



killer7 buscando un juego convencional, pero con la mente abierta uno se acaba acostumbrando (y enganchando) a este curioso ritual. No obstante, hay que decir que el sistema de puntería automático no es todo lo preciso que nos gustaría; se echa de menos una mecánica inteligente de prioridades como el de *GTA: San Andreas*, que nos enfrente en primer lugar al enemigo más peligroso. Visualmente, el juego es una auténtica obra de arte con unos gráficos *cell-shading* que suponen todo un alarde de estilo. Lástima que técnicamente no mantenga el listón tan alto, evidenciando alguna ralentización que no se justifica con el número de elementos en pantalla y con demasiadas cargas cada vez que cambiamos de estancia. En el apartado sonoro, la música y los efectos de sonido dotan a la historia de una buena ambientación pero no son tan sobresalientes como el doblaje. Aunque tengamos que conformarnos con oír a los personajes en inglés, el repertorio de voces conseguirá dotar a cada personaje de un carácter aún más diferenciado. Eso sí, tendría que haberse incluido un mayor catálogo de frases porque resulta monótono oír a cada personalidad repetir la misma muletilla cada vez que consigue un crítico. Llegados a este punto, tal vez convenga recordar que esta aventura no cuenta con un único protagonista, sino con el producto de la mente de éste: siete asesinos en los que puede materializarse Harman Smith, un parapléjico de 65 años cuidado por su no menos esquizofrénica enfermera Samantha. Para progresar en la aventura tendremos que aprender a combinar cada una de las identidades, que cuenta con su propia arma y habilidades. Haciendo un repaso rápido, Kevin puede volverse invisible y es extremadamente rápido; KAEDE puede destruir barreras con su sangre; Coyote salta más que nadie y no hay cerradura que se le resista; MASK utiliza su fuerza y movimientos de *wrestling* para librarse de los obstáculos; Dan cuenta con un disparo fulminante y Garcian es el encargado de recuperar a los caídos y el único capaz de comunicarse con Harman.

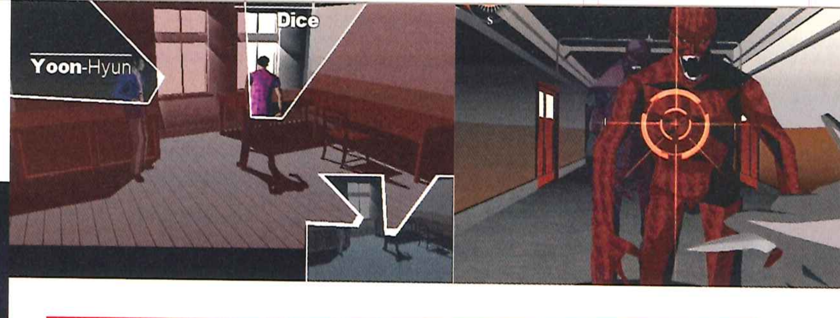




PUZZLES

La solución suele estar escondida en algún elemento del escenario. En modo Normal los fantasmas dan más pistas que en el Difícil pero aún así, recordar ciertas combinaciones requerirá echar mano del lápiz y el papel.





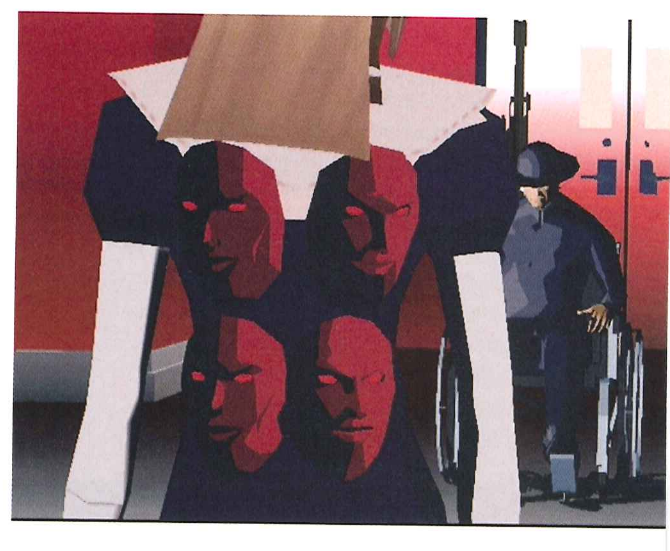
PANEL DE CONTROL

Con sólo pulsar el botón *Start*, accederás a este menú que te permite cambiar de personalidad en cualquier momento (excepto con Garcian), equipar alguno de los anillos que hayas encontrado o ver cuánta sangre llevas recogida.





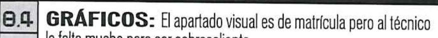
En la Alianza Smith los roles están bien definidos, hay tareas que sólo puede realizar uno de los personajes



«IMAGINACIÓN Y ESTILO EN UN TÍTULO QUE ATRAE POR SU ESTÉTICA Y ENGANCHA CON SU MECÁNICA Y ARGUMENTO»

Podremos elegir al personaje que más se adapte a nuestro estilo de juego o ir alternando entre ellos, pero en determinadas situaciones nos obligarán a escoger uno en concreto. Al acabar con los *Smiles*, podremos recoger dos tipos de sangre que nos servirá para recuperar vida o realizar un ataque especial, o que podremos invertir en mejorar las capacidades de cada personaje como su velocidad, potencia o puntería. A lo largo de las misiones, el jugador se verá involucrado en una confusa trama con temática tan adulta como los conflictos internacionales, las carreras de armamento o el tráfico de menores. Esto, unido al contenido explícitamente violento (y, en ocasiones, también sexual) de este título, justifica plenamente su calificación por edades. En cualquier caso, no deja de ser una excelente opción para el «público maduro» capaz de acercarse con la mente abierta a un producto radicalmente innovador, ya que no se queda en el mero espectáculo visual sino que consigue enganchar por ser un juego realmente único. Crucemos los dedos para que, en contra de lo anunciado, ***killer7*** llegue a nuestro país con subtítulos en castellano. ***Supernena***





LO MEJOR Y LO PEOR

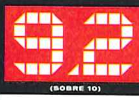
[+] Su estética anime y el estilo de sus gráficos cell-shading.
[+] El punto de partida argumental con las 7 personalidades.
[+] Su originalidad supone todo un soplo de aire fresco.
[-] La ausencia de textos de pantalla en castellano.

18+

8.4 **GRÁFICOS:** El apartado visual es de matrícula pero al técnico le falta mucho para ser sobresaliente.
8.7 **AUDIO:** Excelente doblaje, pero poca variedad de frases. La música y los efectos cumplen bien con su cometido.
9.0 **JUGABILIDAD:** Poco intuitivo al principio pero no cuesta nada acostumbrarse. Demasiadas cargas interrumpen el juego.
8.9 **DURACIÓN:** Unas quince horas de juego y la posibilidad de desbloquear el modo killer8 al completar la aventura

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: A nivel técnico no es perfecto y parece que no llegará a nuestro país en castellano, pero su aspecto está tan cuidado y ofrece una experiencia de juego tan única que hace que sea imprescindible al menos probarlo.

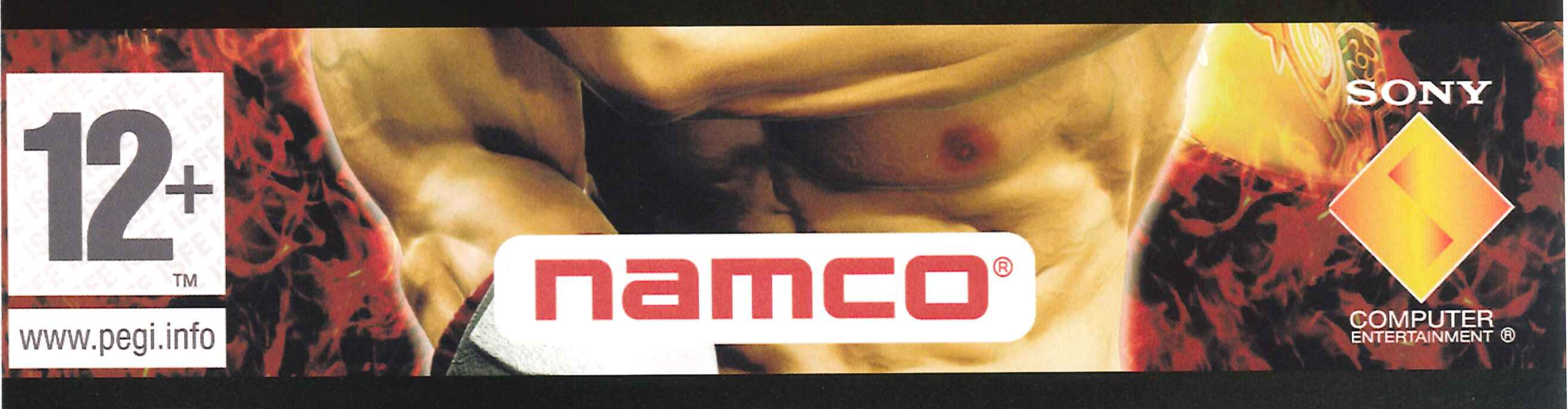


(SOBRE 10)

PlayStation 2 Revista Oficial - España

TEKKEN 5

Lanzamiento el 29 de Junio



Vuelve el clásico de los juegos de lucha. Con nuevos personajes junto a los favoritos de siempre. Con las versiones Arcade de Tekken, Tekken 2 y Tekken 3 para que puedas disfrutar de la historia completa. Además, un nuevo modo de juego y la posibilidad de personalizar a los personajes con diferentes vestimentas e incluso colores. Tekken 5, la lucha no ha hecho más que comenzar.

PlayStation®2

COMPAÑÍA: CAPCOM
DESARROLLADOR: CAPCOM
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: AVENTURA/RPG
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
VIDAS: 1
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-
NIVELES DIFICULTAD: 1
MEMORY CARD: 111 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
PVP REC.: 59,95 €

http://es.ea.com

MONSTER HUNTER

El primer juego On-line de Capcom en Europa

Si bien los europeos hemos sido los únicos que no hemos podido experimentar el *Survival Horror* On-line de *Resident Evil Outbreak*, el buen sabor de boca dejado en Estados Unidos y Japón ha empujado a **Capcom**, no sólo a crear una secuela (que al fin tendrá opciones On-line en el viejo continente), sino a experimentar en la red con un nuevo género y, esperamos, una nueva franquicia que arranca con *Monster Hunter*. Un extraño universo en el que habitan humanos y monstruos de todo tipo (aunque predominan especies similares a los dinosaurios) sirve de marco a un título a medio camino entre el RPG y la aventura, en el que se ha optado por un riguroso sistema de misiones que darán comienzo siempre en una de las aldeas del juego. Si bien este lineal desarrollo puede resultar algo desalentador para los más «roleros», es toda una ventaja para los jugadores casuales, que pueden seguir sin problemas la aventura sin tener que preocuparse por un enrevesado argumento o un desarrollo que arrastra tareas por hacer en cualquier zona del mapa y que tendremos que recordar continuamente. Además, aunque el desarrollo de ***Monster Hunter*** es muy mecánico (mejoras a tu personaje, eliges misión, la completas, recibes la recompensa y empiezas de nuevo), **Capcom** ha incluido una gran cantidad de elementos con los



ITEMS Y ARMAS
Junto a la posibilidad de combinar diferentes items, podremos mejorar armas y armaduras en las tiendas.

Cada monstruo deberá ser derrotado utilizando un arma o una técnica determinada

Si entramos en Internet con un personaje de bajo nivel, nos encontraremos, casi con total seguridad, con la muerte tras los primeros pasos

que personalizar la aventura, por decirlo de alguna manera. El personaje puede ser totalmente editado a gusto del jugador, desde su aspecto hasta el tipo de armadura utilizada, pasando por su armamento; si consigues los objetos necesarios, podrás dedicar parte de la misión a pescar, a buscar piedras preciosas en pequeños yacimientos y hasta conseguir nuevos *items* combinando ciertos objetos, algo que será esencial para completar ciertas misiones. Aunque cada aventura tiene un objetivo claro, los pasos a seguir para completarlos quedan en manos del jugador, o los jugadores, ya que llegado el momento será casi imperativo compartir la aventura con una, dos o tres personas a través de Internet para llevar a cabo las más complicadas cacerías. Las posibilidades de personalización marcan una diferencia importante en el juego On-line, pues dependiendo de la combinación de armas y características en el equipo, se pueden usar diferentes tipos de estrategias para dar caza a los monstruos más temibles. Tanto On-line como Off-line, el título de **Capcom** presenta un apartado gráfico que, sin excesivas florituras, muestra un universo vivo, con bosques, lagos, grandes llanuras con una gran cantidad de animales y realistas efectos de luz, y animaciones como las de las ramas de los árboles mecidas por el viento. Si tenemos en cuenta que hace más de un año que apareció en Japón, ***Monster Hunter*** envejece muy lentamente, gracias a un sistema de juego muy original con grandes posibilidades On-line y una puesta en escena realista y espectacular. ■ ***Doc***

MONSTER HUNTER

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Su mecánica lo hace original y diferente a los RPG clásicos.
[+] El modo Cooperativo On-line es de lo más divertido.
[-] Su mecánico desarrollo puede desanimar a algunos.
[-] Internet se convierte en algo vital a partir de determinado nivel.



8.5 **GRÁFICOS:** Sin detalles especialmente impresionantes, el motor de Monster Hunter resulta realista y espectacular en conjunto.
8.4 **AUDIO:** Aunque no posee ningún tipo de voces, su épica banda sonora ambienta a la perfección la aventura de Capcom.
8.6 **JUGABILIDAD:** Su original desarrollo, basado en misiones, resulta muy divertido, sobre todo jugando On-line.
8.7 **DURACIÓN:** Las posibilidades de personalización y el juego On-line hacen bastante longevo a Monster Hunter.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Monster Hunter es un título muy original, con grandes posibilidades On-line y un desarrollo algo mecánico, pero con varias opciones de personalización. Eso sí, si no tienes conexión a Internet, el juego pierde bastante.

8.5 (SOBRE 10)

PlayStation 2 Revista Oficial - España

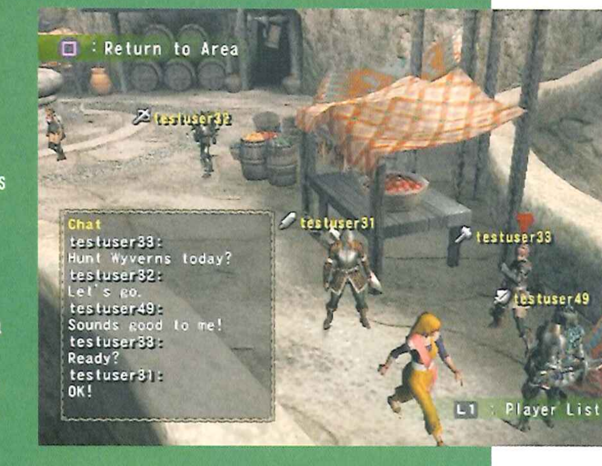




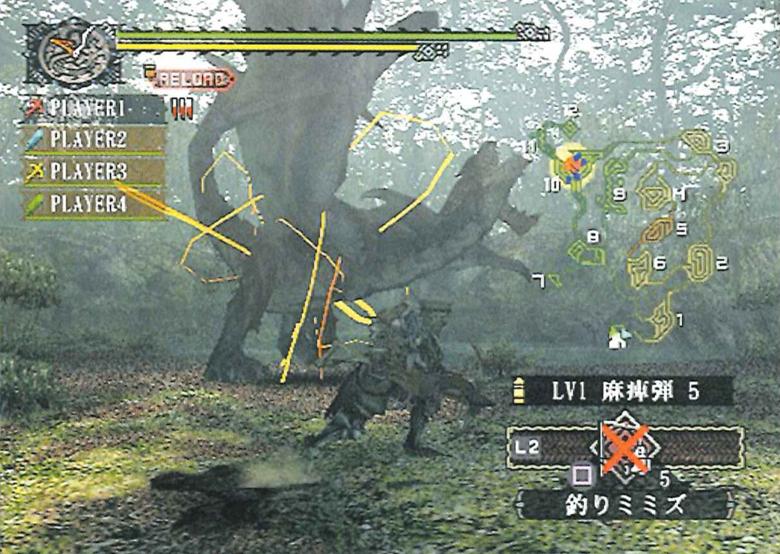
■ Estos seres azules, llamados Velocipreys, son similares a los Velociraptors

JUEGO ON-LINE

Para superar las misiones más avanzadas tendrás que aliarte con un máximo de tres personas más a través de la red. Las amplias posibilidades de personalización permiten una gran variedad en los equipos y favorecen la creación de todo tipo de tácticas y estrategias debido a las diferentes características de cada jugador.







«TRAS LAS PRIMERAS MISIONES, RESULTARÁ ESENCIAL JUGAR CONECTADO A INTERNET»

SAINT SEIYA
THE SANCTUARY

Caballeros del Zodiaco, cuando lanzan su ataque...

COMPAÑÍA: **BANDAI**
DESARROLLADOR: **DIMPS**
DISTRIBUIDOR: **ATARI**
PAÍS DE ORIGEN: **JAPÓN**
GÉNERO: **LUCHA**
FORMATO: **DVD-ROM**
JUGADORES: **1-2**
FASES: **12 CASAS**
PERSONAJES: **23**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-FRANCÉS/JAPONÉS**
NIVELES DIFICULTAD: **4**
MEMORY CARD: **77 KB**
OPCIÓN 50/60 HZ: **NO**
PVP REC.: **59,95 €**

http://www.es.atari.com

Bandai continúa su política de adaptar conocidas sagas de *anime* a **PlayStation 2** con mayor o menor éxito, y fruto de este afán llega ahora hasta nosotros un título basado en una de las series de animación más populares de los ochenta. Todos los que ahora tenemos «veintitantos» recordamos con nostalgia las aventuras de *Los Caballeros Del Zodiaco*, y la verdad es que hasta la fecha habían estado bastante marginados en el panorama consolero. Para remediar esta situación **Bandai** ha tirado por el camino más sencillo. Nos encontramos ante un juego de lucha uno contra uno que no puede compararse con los grandes del género como *Tekken* o *Soul Calibur*, pero que sin embargo no engaña a nadie y ofrece lo que todos los *fans* esperaban. Una jugabilidad sencilla y accesible para todos, una línea argumental que relata con todo detalle la batalla de las *Doce Casas* (la primera temporada de la serie) y un aprovechamiento al máximo de la licencia. Secuencias creadas con el motor tridimensional del juego que imitan a las de la serie con bastante acierto, una banda sonora que es totalmente fiel a la original y todo tipo de material adicional. El modo principal del juego nos llevará a enfrentarnos contra los Caballeros de Oro encarnando al protagonista correcto (no se nos permite elegir) hasta llegar al malvado Patriarca. Una vez completado podremos encarnar a los enemigos

ENTRE CASA Y CASA...

... nos encontraremos con unas fases que se desarrollan al estilo *Final Fight*. Podremos mover a nuestro héroe libremente mientras se enfrenta contra decenas de «mindundis».







derrotados en la modalidad *Versus* y emprender de nuevo la historia con misiones alternativas, lo que alarga bastante la vida del juego. En cuanto al desarrollo de los combates en sí, lo mejor es contemplar a los Caballeros, totalmente reconocibles y con una animación correcta, efectuando todos los ataques que pudimos ver en la serie. Por lo demás, el catálogo de golpes es algo limitado y el control no del todo acertado, aunque tampoco llega a ser desastroso. Una vez que nos acostumbremos al sistema de «contragolpes» que preside la mecánica acabaremos con los enemigos con facilidad. Puede que los más expertos en este tipo de juegos lo encuentren todo demasiado simple, pero el público en general disfrutará como un enano, sobre todo aquellos que gozaron con la serie. Algo a lamentar, eso sí, es que se haya decidido eliminar la presencia de la sangre en los combates , sobre todo teniendo en cuenta la «crudeza» del *show* televisivo. ■ ***Dani3po***

«PESE A SU RELATIVA SIMPLICIDAD, SE TRATA DE UN TÍTULO MUY DIVERTIDO»

SAINT SEIYA

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] Poder ver a nuestros legendarios héroes en PS2 por fin.
- [+] La licencia ha sido aprovechada al máximo.
- [+] La gran cantidad de personajes seleccionables.
- [-] El desarrollo de los combates es algo simple.

7+

8.8 **GRÁFICOS:** El universo de los Caballeros ha sido recreado con gran fidelidad, pese a que el motor gráfico no llega a ser brillante.

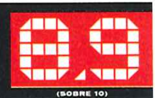
9.2 **AUDIO:** La melodía de la serie y las voces originales en japonés es todo lo que necesitamos para disfrutar de este apartado.

8.7 **JUGABILIDAD:** No esperéis un arcade de lucha «profundo», sino un entretenimiento muy bien realizado.

9.2 **DURACIÓN:** Multitud de personajes desbloqueables, extras de todo tipo, historias alternativas... Más no se puede pedir.

PUNTUACION OFICIAL

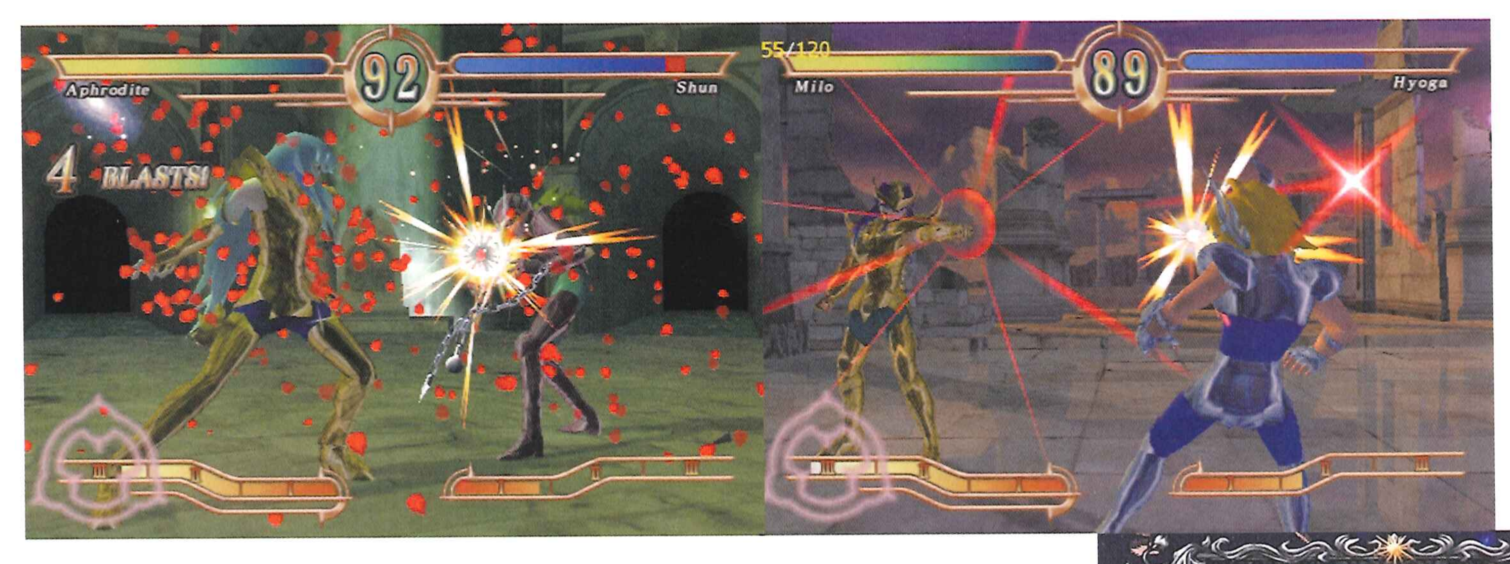
CONCLUSIÓN: Puede que no pertenezca a la elite de los juegos de lucha en PS2 (tampoco lo pretende), pero desde luego encarna el sueño tan largamente esperado por todos los que disfrutamos de esta gran serie de animación.



(SOBRE 10)

PlayStation 2 Revista Oficial - España





EXTRAS

Los programadores de **Dimps** han tenido acceso a todo el material de la serie. A medida que vayamos derrotando a los moradores de las Doce Casas se irá desbloquando en el modo Colección todo tipo de información audiovisual. Las fichas de los personajes, con sus ilustraciones originales, nos darán los datos de los mismos. Más adelante podremos acceder a imágenes de los juguetes de acción que se comercializaron y que todos recordamos. Además, la música del juego y las secuencias de la historia también serán accesibles.



SELECC PERSON · Piscis · Afrodita · Cáncer · Máscara de la Muerte

■ La pantalla de selección de personajes en el modo Versus se irá ampliando a medida que avancemos en la historia. Las ilustraciones son espectaculares



COMPAÑÍA: **BLACK BEAN**
DESARROLLADOR: **MILESTONE**
DISTRIBUIDOR: **PLANETA DE AGOSTINI**
PAÍS DE ORIGEN: **ITALIA**
GÉNERO: **CONDUCCIÓN**
FORMATO: **DVD-ROM**
JUGADORES: **1-2**
VEHÍCULOS: **25**
CIRCUITOS: **21**
HABILIDADES PILOTO: **9**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-**
MEMORY CARD: **589KB**
OPCIÓN 50/60 HZ: **NO**
PVP RECOMEN.: **44,95 €**

http://www milestone.it

S.C.A.R.

SQUADRA CORSE ALFA ROMEO

Un simulador de gran calidad, puro sabor italiano y toques de RPG

S.C.A.R. es uno de esos juegos que posiblemente no marque una nueva era en el mundo del videojuego, pero ha sabido conjugar a la perfección una gran cantidad de elementos que le hacen diferente y especial frente al resto de simuladores de conducción. Los programadores italianos de **Milestone** (*Screamer*, *Racing Evoluzione*...) y la atenta supervisión de la firma *Alfa Romeo* han unido fuerzas para elaborar un título que puede considerarse como el mayor exponente de los RPG de conducción. En otros simuladores teníamos que mejorar los coches para así poder hacer frente a rivales cada vez más poderosos, mientras que en ***S.C.A.R.*** esa evolución la sufrirá el piloto del vehículo. Los puntos de experiencia y el equipamiento (monos, guantes, botas y cascos) obtenidos al ganar las pruebas nos darán la oportunidad de aumentar el nivel e ir mejorando poco a poco las nueve habilidades del conductor (valor, vista, pilotaje, aceleración...), lo que nos permitirá ser cada vez mejores e ir afrontando y desbloqueando nuevos desafíos y competiciones. Esa podría ser claramente la columna vertebral del desarrollo de ***S.C.A.R.*** y a la vez una mínima expresión de todo lo que ofrece. El potente motor gráfico *Renderware* le permite contar con unos escenarios sólidos, profundos, de un realismo casi tangible, que recrean parajes de la bella Italia y otros emplazamientos más clásicos del género como *Hockenheim*, *Donington Park* o *Laguna Seca*, donde todos y cada uno de los vehículos *Alfa Romeo*, 25 modelos de las últimas cuatro décadas, se adaptan a la perfección a sus sinuosos trazados, comportándose tal y como lo harían sus hermanos mayores. Llegados a este punto podríamos decir que con esta colección de parámetros



EL EFECTO DEL TIGRE

Tras una salida de la pista o una violenta colisión pulsa Triángulo y retrocederás en el tiempo durante unos segundos. Así podrás corregir ese error que había acabado con tus posibilidades de victoria.



UN RPG DE CONDUCCIÓN

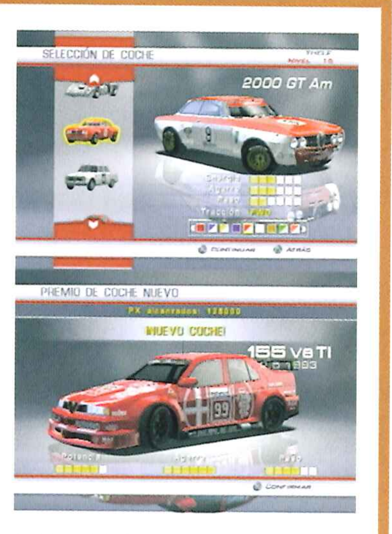
S.C.A.R. es un juego de conducción que huye de los tópicos del género y ofrece interesantes novedades. La principal es la posibilidad/necesidad de conseguir Puntos de Experiencia o PX y así poder aumentar progresivamente el nivel del piloto y sus nueve habilidades: valor, vista, intimidación, pilotaje, aceleración, recuperación, concentración, anticipación y resistencia. También mejoraremos estas nueve cualidades personalizando al piloto adecuadamente con los *items* correspondientes: monos, cascos, guantes y botas.



Los daños en los vehículos han sido recreados de forma realista y afectarán al desarrollo de la competición



Si el piloto que nos persigue logra intimidarnos, perderemos la concentración y se producirá un efecto de desenfoque



LOS COCHES

La cifra de vehículos que podremos pilotar en *S.C.A.R.* no es escalofriante, un total de 25, pero nos permitirá recorrer los últimos 43 años de historia de la factoría italiana al volante de coches tan legendarios como el 2000 GT AM, *Daytona*, *Giulia T.I Super*, *Alfasud* y otros más actuales como las series 147, 156 o GT. Todos ellos cuentan con el sonido real de sus motores y se comportan como los modelos originales.



LOS CIRCUITOS

Aunque predomina un claro sabor italiano con emplazamientos como las calles de Milán, las colinas de La Toscana, Florencia, el Golfo de Salerno o Sicilia, también podremos pilotar nuestros *Alfa Romeo* en circuitos más típicos como *Laguna Seca*, *Hockenheim*, *Donington Park* o Valencia. La cifra total asciende a 21.

estaríamos ante un juego de impecable factura. Pero aún nos quedaría hablar de una ajustada y estudiada curva de dificultad que al principio nos hará creer que estamos ante un control demasiado exigente, pero que con la adecuada gestión de las habilidades del piloto, pronto, muy pronto, estaremos volando sobre el asfalto con nuestro coche disfrutando de una experiencia adictiva, embriagadora y emocionante. Otro de los grandes aciertos de ***S.C.A.R.*** es su sobresaliente banda sonora, con mezclas de temas clásicos de Ennio Morricone, así como el poderoso realismo de sus efectos de sonido, grabados de los vehículos correspondientes sobre todos los tipos de superficie de cada circuito. Y sería injusto olvidarnos de sus numerosos modos de juego (pruebas, torneos, desafíos, campeonatos, multijugador, On-line...), de los daños que sufren los coches y, como guinda a este apetitoso pastel, de su excelente manual de instrucciones de 64 páginas en castellano y a todo color. Y todo ello por un módico precio. Si te gustan los buenos simuladores de conducción y quieres tener un pedacito de historia jugable de los 95 años de *Alfa Romeo*, ***S.C.A.R.*** es tu juego. ■ ***Starless***



S.C.A.R.

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] El motor Renderware le permite codearse con los mejores.
- [+] Su desarrollo RPG hace de S.C.A.R. una experiencia innovadora.
- [+] Potentes efectos de sonido y banda sonora de Ennio Morricone.
- [-] Sólo tiene 25 vehículos y no permite widescreen ni 60 Hz.

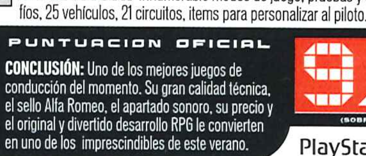
3+

9.1 **GRÁFICOS:** Los vehículos están perfectamente recreados y los circuitos tienen vida propia. El frame rate se mantiene en los 50 fps.

9.3 **AUDIO:** El ruido de los motores ha sido grabado de cada vehículo. Banda sonora compuesta por mezclas de temas de Ennio Morricone.

9.0 **JUGABILIDAD:** Al principio cuesta hacerse con el control pero pronto se convierte en un ejercicio tremendamente satisfactorio.

9.0 **DURACIÓN:** Innumerable modos de juego, pruebas y desafíos, 25 vehículos, 21 circuitos, items para personalizar al piloto...



PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Uno de los mejores juegos de conducción del momento. Su gran calidad técnica, el sello Alfa Romeo, el apartado sonoro, su precio y el original y divertido desarrollo RPG le convierten en uno de los imprescindibles de este verano.



9.0 (SOBRE 10)

PlayStation.2 Revista Oficial - España

KUON

Algo escalofriante se oculta en la oscuridad

COMPAÑÍA: AGETEC
DESARROLLADOR: FROM SOFTWARE
DISTRIBUIDOR: NOBILIS
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN.
GÉNERO: AVENTURA
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
FAES: 3 HISTORIAS
VIDAS: ENERGÍA
TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 3
MEMORY CARD: 110 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 49,95 €

http://www kuon.agetec.com

Llegados a cierto punto en el que las consolas cuentan con la potencia suficiente como para presentar personajes y entornos similares a los reales, los programadores han sido capaces de provocar el miedo a los usuarios mediante la combinación de los mismos elementos que se utilizan en las películas del género. Oscuridad, aumentos repentinos de volumen, sustos de todo tipo y tensión permanente. Juegos como las sagas *Silent Hill* o *Project Zero* sirven de ejemplo a esta tendencia, y ahora nos llega una producción que ha sufrido un largo periplo. Obra de **From Software**, fue distribuido en los Estados Unidos hace no mucho de la mano de **Agetec**. Unos pocos meses atrás tuvimos la feliz noticia de que **Nobilis Ibérica** distribuiría los juegos de esta compañía en Europa, por lo que, además de ***Kuon***, pronto disfrutaremos de otros títulos como *Armored Core: Nexus*, *Nebula: Echo Night* o *Wild Arms Alter Code: F*. Pero centrándonos en lo que nos ocupa, ***Kuon*** es una aventura de terror en tercera persona ambientada en la era oscura del Japón Medieval. Una gran mansión donde tienen lugar todo tipo de sucesos paranormales sirve de escenario para dos historias distintas que podremos elegir desde un principio. Dos jóvenes, con diferentes motivaciones y personalidades son las protagonistas de un argumento muy bien construido, cuya resolución es uno de los grandes alicientes para la finalización del juego (que requerirá la finalización de una tercera aventura sólo accesible tras acabar las otras dos). Aunque los caminos sean diversos, ambas comparten la mayoría de los escenarios y la manera de acabar con los enemigos. La

THE EYE

LA MALDICIÓN



THE RING

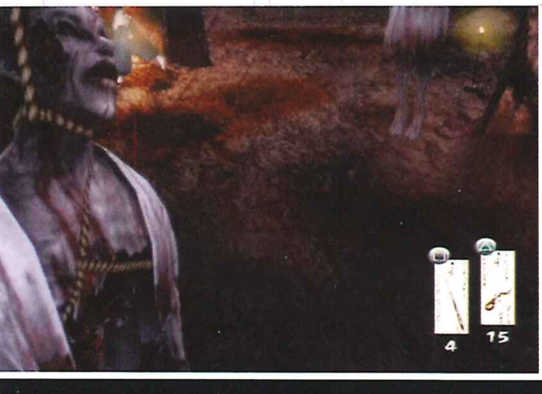


TERROR ORIENTAL

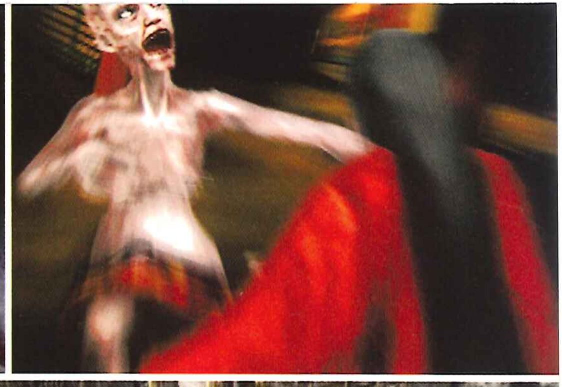
En los últimos años hemos asistido a un creciente interés por la forma que tienen los orientales por relatar las historias de terror. El cine ha sido el principal exponente de esta nueva tendencia, con filmes llenos de espectros, maldiciones y chicas con el pelo largo.



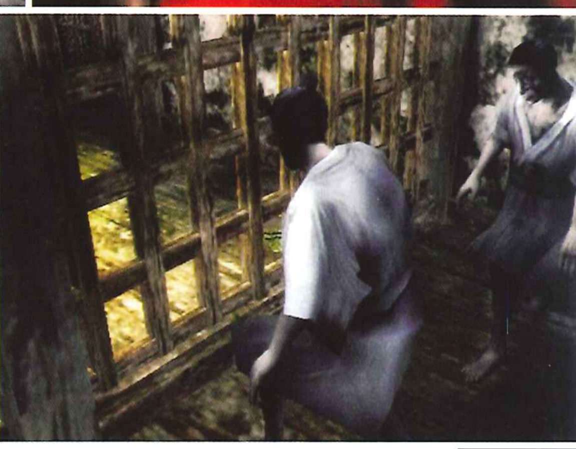
Para salvar la partida tendremos que localizar unos lugares específicos y realizar un ritual con una especie de candil que desaparecerá tras ser utilizado







acción no es frenética en ningún momento, sino que se basa más en la utilización de hechizos de una forma pausada. Las dos féminas controlan bastante bien las técnicas del exorcismo, y gracias a las cartas que irán encontrando podrán atacar con bolas de fuego, flechas de energía y demás, o bien invocar a variadas criaturas para que las asistan. La exploración minuciosa de los entornos, la resolución de enigmas y los sustos (muchos y muy variados, con gran profusión de hemoglobina y casquería) serán los protagonistas. De hecho, se trata de un desarrollo bastante convencional (a excepción de tener que mantener la salud mental de las protagonistas mediante la meditación), pero la lograda ambientación, la atrayente historia y el carisma de los personajes, junto con la tensión y el desasosiego que provoca (en parte gracias a la banda sonora y los efectos de sonido), consigue diferenciar a este título del resto de aventuras del género. Lo que resulta casi imperdonable en un juego de estas características, eso sí, es que no haya sido traducido al castellano. ■ ***Dani3po***



HUON

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] La cuidada ambientación oriental.
- [+] Su argumento es digno de la mejor producción del género.
- [-] Los combates contra los enemigos no son muy intuitivos.
- [-] Al final tanto susto puede acabar cansando un poco.

16+

9.0 GRÁFICOS: Tanto el diseño de los personajes como los escenarios han sido trasladados a la pantalla con gran belleza.

9.1 AUDIO: La banda sonora ayuda a aumentar la tensión, sobre todo por el perturbador canto de las dos niñas.

8.6 JUGABILIDAD: Se trata de un juego pausado, por lo que hay que olvidar la acción y centrarse en la exploración.

8.9 DURACIÓN: Nos llevará alrededor de cuatro horas acabar cada una de las tres historias, aunque comparten algo del desarrollo.

PUNTUACION OFICIAL

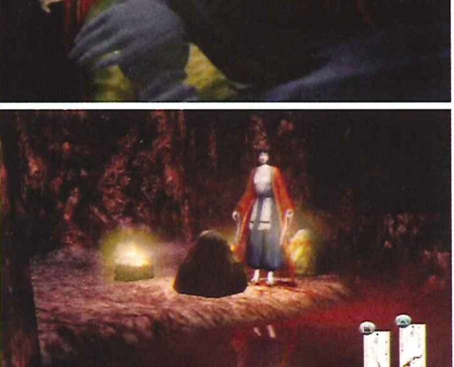
CONCLUSIÓN: Entre tanto juego de acción sin sentido se agradece una producción que basa su contenido en la historia y la ambientación. Su desarrollo no gustará a todos, pero al menos está muy bien planteado.



(SOBRE 10)



PlayStation 2 Revista Oficial - España

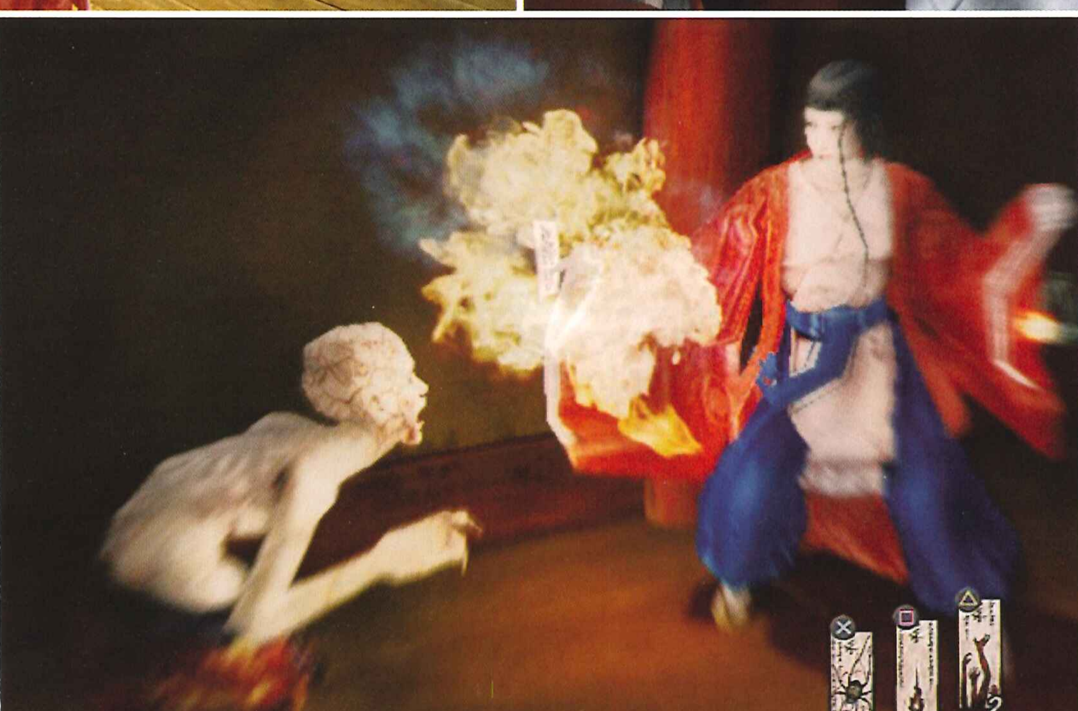












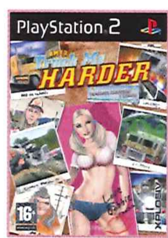


La policía tendrá en esta ocasión una presencia mucho más importante. Siempre estará incordiando

Los destrozos, exceder el límite de velocidad y otras muchas actuaciones ilegales, nos reportarán algunos ingresos extra

BIG MUTHA TRUCKERS 2
TRUCK ME HARDER

Ahora también los coches se suman a la fiesta del caos



COMPAÑÍA: EMPIRE
DESARROLLADOR: EUTECHNYX
DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
GÉNERO: CONDUCCIÓN
FORMATO: CD-ROM
JUGADORES: 1-2
NIVELES DIFICULTAD: 3
PERSONAJES: 30
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
MEMORY CARD: 263 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 29,95 €

http://www.virginplay.es

Como es costumbre en el mundo del videojuego, a la secuela de un juego siempre hay que exigirle un poco más que a su antecesor. A ***Big Mutha Truckers 2: Truck Me Harder*** hay que reconocerle, como mínimo, una indiscutible intención por mejorar todo lo visto en la primera parte. A primera vista, no hay demasiados cambios a nivel gráfico pero sí se aprecian algunas mejoras en pequeños detalles y, sobre todo, a nivel técnico. Todo se mueve mejor, los coches tienen daños, se pueden destrozar algunas partes de los escenarios y el mapeado es muy superior en número de kilómetros a recorrer. También se ha optado por un estilo más *arcade* y el título ha ganado mucho en intensidad y espectacularidad. Los recorridos, que antes podían llegar a ser un poco tediosos, cuentan ahora con más dificultades y un sinfín de atajos y secretos. Una conducción más ágil, mayor presencia de policía y un tráfico algo más denso hacen de ***Truck Me Harder*** un juego frenético. Con más elementos *Tuning*, minijuegos de apuestas, duelos, treinta personajes para negociar y más de dos horas de la mejor música, creemos que es un programa interesante para los aficionados a los *arcades*. Además, conviene recordar que su precio, 29,95 Euros, está al alcance de todos los bolsillos. ***De Lúcar***

«LLEGAR AL DESTINO A TIEMPO NOS OBLIGARÁ A CONDUCIR SIN NINGÚN TIPO DE MIRAMIENTOS»

BMT2 TRUCK ME...

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El nuevo motor gráfico es mucho más potente y fluido.
[+] Hay más personajes, misiones, ciudades y vehículos.
[-] Alguna cámara más en carrera le habría venido de perlas.
[-] Los tiempos, a veces, están demasiado ajustados.

16+

9.0	**GRÁFICOS:** Todo tiene más detalle, hay más elementos destruibles, más vehículos y se mueve mucho mejor.
8.9	**AUDIO:** La banda sonora es muy cañera e ideal para el tipo de juego del que se trata. Los FX cumplen pero no son nada del otro mundo.
8.6	**JUGABILIDAD:** Es aún más arcade y mucho más salvaje que el anterior. Los tiempos están demasiado ajustados.
8.6	**DURACIÓN:** Hay muchos más elementos y objetivos pero creemos que no hay gran variación de unos a otros, y eso no es bueno.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Han hecho un gran esfuerzo por mejorar todo el aspecto del juego y han incorporado algunas novedades interesantes, como los coches, pero no hay mucha variedad. No es una joya aunque, para su precio, es una buena opción.



PlayStation 2 Revista Oficial - España



SON NEGOCIOS
En esta secuela se han incorporado un montón de nuevos personajes con los que negociar. Hasta treinta pintorescos interlocutores con los que deberemos negociar constantemente.





COMPAÑÍA: KOEI
DESARROLLADOR: OMEGA FORCE
DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: ACCIÓN TÁCTICA
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-2
PERSONAJES: 48
NIVELES DIFICULTAD: 3
TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS.
MEMORY CARD: 141 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 59,95 €

http://www.koei.com

DYNASTY WARRIORS 5

Una nueva entrega para los incondicionales de la saga

A estas alturas decir **Koei** va automáticamente asociado al nombre de su franquicia más prolífica, *Dynasty Warriors*. En su quinta encarnación, el grupo desarrollador **Omega Force** se explaya una vez más en la filosofía que ha predominado desde el inicio en este simulador de batallas: un valiente soldado enfrentándose a todo un ejército. Bueno, no es que se encuentre sólo, el apoyo de sus tropas resulta fundamental sobre todo, y en este quinto capítulo más que nunca, del cuerpo especializado que se convierte en su sombra en cada batalla, un guardaespaldas cuya inteligencia artificial ha sufrido una evolución. Sus ataques son ahora mucho más efectivos y nos serán de gran ayuda para eliminar a algunos de los oficiales más aguerridos en combate. ***Dynasty Warriors 5*** dispone de un total de 48 personajes, que irán apareciendo durante el juego, cada uno con su propia historia y estilo de «guerrear». Como viene siendo habitual, la acción se sitúa en el período histórico de *Romance De Los Tres Reinos* en China. El juego no ofrece un cambio radical respecto a la anterior entrega, básicamente hay dos grandes innovaciones, la ya mencionada mejora de los guardaespaldas y la aparición del sistema de fortalezas de campo que ya aparecía en *Dynasty Warriors 4: Empires*, que ofrece un toque más estratégico al simple hecho de ir aporreando a todo soldado enemigo que hallemos en nuestro camino. Además del meollo de la cuestión, que se encuentra en el *Mussou Mode*, ***Dynasty Warriors 5*** cuenta con otras modalidades que cumplen el expediente sin llegar a brillar por sí solas. La banda sonora continúa siendo una extraña mezcla de guitarras estridentes y música china. ■ ***R. Dreamer***





GUERREROS

En esta quinta edición de la franquicia *Dynasty Warriors* el número de guerreros a nuestro servicio ha aumentado hasta llegar a 48. La mayoría se irán desbloqueando a lo largo del juego y, entre ellos, los seguidores de la saga encontrarán seis caras totalmente nuevas.



LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Si te gusta la mecánica de juego, se ha mejorado.
[+] La depuración sufrida por el apartado gráfico.
[-] Si alguien esperaba una evolución de la franquicia se va a encontrar con más de lo mismo con pequeños cambios.

12+

8.1	**GRÁFICOS:** Hordas de enemigos en pantalla, diseño de personajes más cuidado pero nada que no se haya visto ya en otros juegos.
7.9	**AUDIO:** Una banda sonora muy original, aunque algo forzada, y los diálogos no han sido doblados del inglés.
8.2	**JUGABILIDAD:** El típico estilo de Dynasty Warriors con Inteligencia Artificial mejorada y 48 personajes con los que luchar.
8.4	**DURACIÓN:** Teniendo en cuenta el número de guerreros a nuestra disposición, completar el juego va a ser una dura y larga tarea.

PUNTUACION OFICIAL

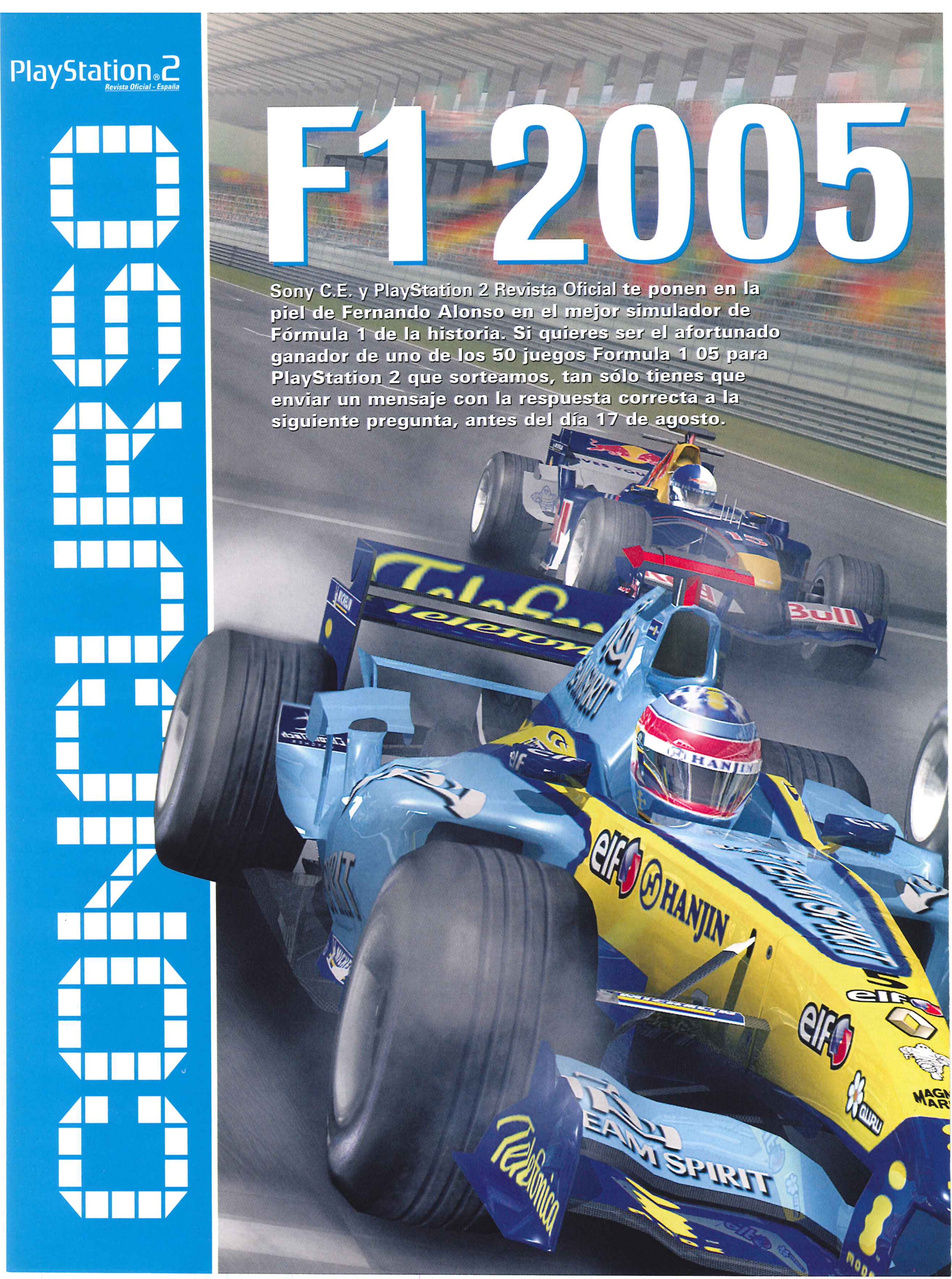
CONCLUSIÓN: Tampoco es necesario ser muy críticos con una franquicia que tan sólo pretende dar a sus seguidores lo mismo, un poquito mejorado, que con lo que han venido disfrutando hasta la fecha. Y la fórmula les funciona bastante bien.



(SOBRE 10)

PlayStation 2 Revista Oficial - España





PlayStation®2
Revista Oficial - España

CONCURSO

F1 2005

Sony C.E. y PlayStation 2 Revista Oficial te ponen en la piel de Fernando Alonso en el mejor simulador de Fórmula 1 de la historia. Si quieres ser el afortunado ganador de uno de los 50 juegos Formula 1 05 para PlayStation 2 que sorteamos, tan sólo tienes que enviar un mensaje con la respuesta correcta a la siguiente pregunta, antes del día 17 de agosto.



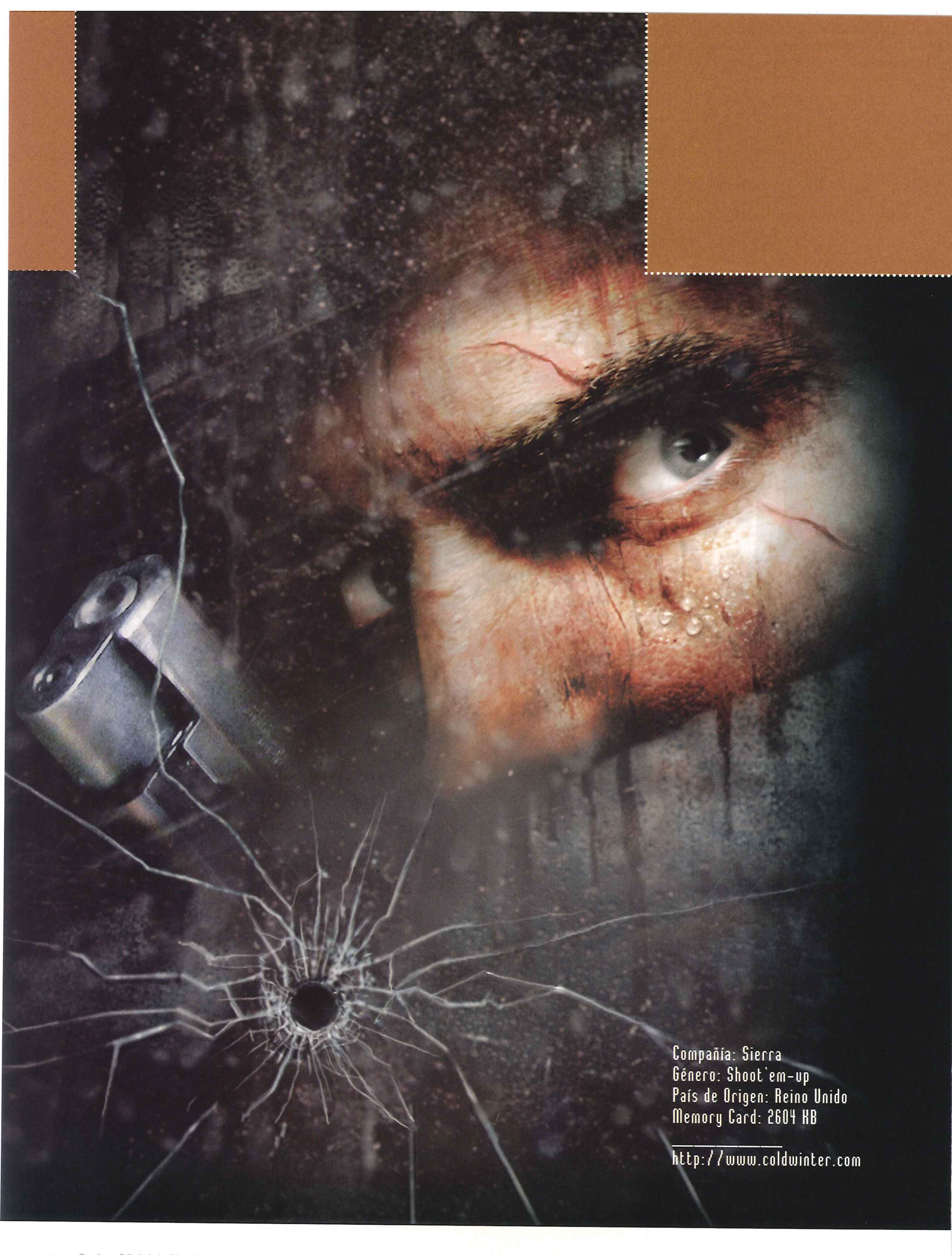
¿A qué escudería pertenece Fernando Alonso?

A) Ferrari **B**) Renault **C**) Skoda

CONCURSO «F1 2005»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra **formulaps2 espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: **formulaps2 A**

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O´Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 17 de agosto.


Compañía: Sierra
Género: Shoot`em-up
País de Origen: Reino Unido
Memory Card: 2604 KB
http://www.coldwinter.com

POR ANGELFRAN

GUÍA COMPLETA

Para llegar hasta el final

Una nueva aventura de espías donde nada es lo que parece y sin duda uno de los mejores juegos de acción del año. Gráficos excelentes, un buen doblaje al castellano y un equilibrio armonioso entre aventura y arcade son sus mayores cualidades. Te llevamos hasta el final desvelándote el camino a seguir; la ubicación de objetos, documento y mapas, así como las estrategias para acabar con los enemigos finales.



COLD WINTER

LA PRISIÓN DE CHANG

No hay nada como una bella ayudante para espabilarse después de la dura sesión de tortura a la que ha sido sometido nuestro protagonista. Sigue a la linterna de Kim para que acabe el reconocimiento médico. Ella te espera en el pasillo al lado de tu celda. Aprovecha la ocasión para hacerte con los mandos del juego y verás lo fácil e intuitivo que es. Sal al pasillo para hablar con Kim y recoge los alicates del cadáver del guardián chino. Echa un vistazo por los alrededores y verás a un tipo en una mesa. Simplemente liquídalo, recoge la munición y el arma que lleva y encárgate de los tipos que te disparan desde la escalera. En la pared hay un armario de llaves, cógelas y antes de subir por la escalera explora un poco la zona. Recuerda que las cajas esconden munición y resulta muy divertido romperlas.

Sube al siguiente nivel y a la izquierda te encontrarás con la armería que necesita de una ganzúa para abrirla. Recuerda que en este juego puedes combinar varios objetos para formar el que te interesa. Ahora necesitas una ganzúa que puedes fabricar con los alicates del inventario y un trozo de metal que hay sobre el radiador al lado de la puerta de la armería. Dentro de la armería puedes recoger un AK-47 que te vendrá de maravilla para lo que te queda de explorar este nivel.

Verás una zona con el suelo destrozado y comprobarás que los controles de la puerta están inutilizados. Salta por el agujero hasta el piso inferior a la sala de interrogatorios. Avanza hasta las escaleras y llegarás a la sala de oficinas. Allí está el ordenador donde tienes que descargar el programa virus para borrar los ficheros sobre tu persona. Bien, tras hacerlo hablarás con Kim, después te quedará poco para escapar de la prisión. Ve a la cocinera, deja en paz al cocinero que no es peligroso y recupera algunos paquetes de comidas porque te vendrán muy bien.

Salta por la ventana de la cocina hasta el patio donde tendrás a tu primer boss: una conglomeración de soldados enemigos que patrullan y un puesto de ametralladora fija que te puede hacer puré incluso en los niveles de dificultad más bajos. Una buena táctica es recorrer los pasillos exteriores al patio rompiendo cajas para munición y eliminar a los soldados de los pasillos con el fin de recoger aún más munición. Una vez despejado el camino de soldados y devorando todas tus provisiones para tener la máxima barra de vida, selecciona AK-47 y avanza en zig-zag hasta la ametralladora. Surgirán nuevos guardias, pero ahora eres el dueño de esta máquina y puedes limpiar el patio de toda oposición.

Tras este aperitivo, abre la puerta para tener más acción contra unos guardianes. Bien, como siempre examina los cadáveres y con las ropas podrás incluso hacer cócteles molotov que te serán útiles para destruir la puerta por donde tienes que pasar. Necesitarás también cargas y unas cuantas botellas para tu arma molotov. Puedes conseguir las botellas que hay al lado de unos cuantos sacos de arena en los barracones de los soldados. Las cargas están en un camión muy custodiado, pero con ellas podrás destrozar las puertas. Bien, sigue avanzando, en la cocina podrás recoger más comida. Espera a Kim para recibir más órdenes. Tras escucharla aparecerá un nuevo objetivo: un nuevo patio cargado con más soldados, más ametralladoras y un helicóptero que no da opción a sobrevivir. Bien, la técnica es similar que en la anterior ocasión. Ante todo debes apoderarte de una de las ametralladoras para poder derribar el helicóptero. Cuando lo hagas (ten cuidado con los cohetes que lanza) éste caerá y te permitirá salir de la prisión. En ese momento, Kim es atacada, ayúdala y la pesadilla en China habrá acabado.

ARTESANO

Uno de los mejores aspectos de Cold Winter es además de su logrado interfaz, la facilidad para construir objetos que casi siempre consisten en ganzúas o dispositivos electrónicos para abrir puertas o cajas. Nuestro protagonista, además de ser un perfecto cazador humano, es un perfecto discípulo de McGiver.

EL MUNDO ÁRABE

Empiezas de nuevo con Kim. Ella te dará una misión bastante facilona en un principio: colocar tres cámaras de vigilancia en la ciudad. Sólo sigue las indicaciones del mapa para colocarlas en el lugar correcto. Regresa con Kim y aprovecha para buscar objetos en el apartamento antes de salir a la calle en dirección a la plaza donde te las verás con otras dos poderosas ametralladoras, pero de momento evítalas y busca una ruta alternativa.

Lo que debes hacer es disparar a la instalación de gas para obtener unos resultados bastante «explosivos». Con ello conseguirás distraer a los guardias. Bien, avanza hasta que llegues al hotel. Sube por la escalera y verás una habitación en mal estado. Salta por el agujero y encontrarás a tu contacto que te dará información y unas cuantas direcciones interesantes. Aprovecha para buscar objetos y sal a la calle a buscar el Café donde hallarás una barra de metal.

Ahora regresa al inicio de este escenario, allí hay una alcantarilla que podrás abrir con la palanca. Al final de la galería esconde munición y un lanzagranadas (la cosa se pone interesante). La otra, situada en la plaza, conduce a la salida de esta zona a través de una galería muy húmeda ¿se te da bien nadar? Bien, tras hacerlo, sube la escalera y de nuevo en la calle.

Verás a un guardia solitario vigilando la calle. Elimínalo y busca un buen sitio para liquidar a sus compañeros cuando vengan a averiguar lo que ha pasado. Continúa y verás a un tipo vigilando en un andamio. Al lado del andamio hay otra instalación de gas, puedes utilizar el lanzacohetes a lo Rambo u otra arma más humilde de tu inventario para derribarlo.

La cuestión es que con ese tipo y los demás que le acompañan fuera de combate ya puedes avanzar a una tienda donde puedes obtener nuevos objetos para el inventario. Sal de allí y continúa por los callejones, en ese momento es posible que te lancen bombas de humo, ve hasta la esquina anterior y dispara ante cualquier bulto que se mueva hasta que todo quede despejado.

Llegarás al edificio Pyramisia donde tendrás que limpiar de enemigos las calles adyacentes, pero de momento no puedes pasar a él. Tendrás que usar una entrada subterránea a través de las alcantarillas.

Debes dar un ligero rodeo al edificio para entrar en él. Ve por el callejón que conduce al club. De momento no entres al club y busca la entrada a las alcantarillas. Activa la palanca para que se inunden y puedas avanzar nadando hasta la tubería que te llevará al interior del edificio. Una vez dentro podrás explorar todas las habitaciones si las exploras concienzudamente. Las podrás encontrar en el sofá y en la recepción. Busca objetos en las habitaciones. Y en la habitación Nº5 ve a la cama, muévela y encontrarás una caja fuerte con una carta en su interior. Tras la limpieza de objetos y el posterior enfrentamiento con los guardias, ve al club por donde pasaste anteriormente y en la carta que has recogido se encuentra la contraseña para pasar al club.

Recoge los objetos, especialmente el lanzagranadas porque te hará falta en la entrada del club. Bien, aquí tu objetivo es no dejar a nadie en pie y sobrevivir. Para ello tendrás que parapetarte en el bar con el fin de lograr la mejor posición de tiro. Una vez finalizado. Ve hasta la escalera para terminar esta misión.

Dirígete por el callejón y te encontrarás con varios coches, salidas de gas y enemigos. Si lo haces todo bien y el disparo es preciso, te quedarás sin coches y sin enemigos, y tampoco sin salidas de gas. Avanza hasta que llegues a unas escaleras y puedas hablar con Kim. Debes colocar unos detonadores en unos transformadores eléctricos. Sólo debes seguir las indicaciones del mapa para situar las cargas en los transformadores y volarlos. Tras ello, sigue las instrucciones de Kim y después del accidente del camión vigila tus cualidades como francotirador. Muchos de ellos están apostados en las terrazas. Simplemente acaba de uno en uno con ellos hasta llegar a la puerta para finalizar el nivel.



SALAH

Tras la escena inicial, baja las escaleras del almacén y recibirás nuevas órdenes. Debes encontrar diversas cajas con información en las estanterías y después llegar a la celda de Kim donde hallarás el E.D.O. (un dispositivo electrónico para abrir puertas). Posteriormente sólo tienes que colocar el E.D.O. en su lugar ,siempre siguiendo las indicaciones de las flechas de navegación hasta que accedas a una nueva sala con el suelo en malas condiciones. Así, la misión inicial de este nivel habrá finalizado. En el nuevo nivel tendrás

varios objetos a tu disposición, explora un poco la zona y ve al final de la sala hasta que tengas que usar el E.D.O. A partir de aquí utiliza el rifle de francotirador hasta que emplees de nuevo el E.D.O. En este caso prepara un arma contundente (lanzagranadas o similar) para «dar de comer» a todo un batallón de enemigos. Una vez en el exterior, localiza los dos camiones para colocarles el dispositivo de seguimiento. Ahora ve a las oficinas donde podrás abrir la puerta del garaje y recoger objetos como documentos y un CD. Escapa de allí hasta el garaje y, de momento, acaba esta fase.
En el último nivel del escenario debes destruir un muro con una carga explosiva. Llegarás a un laberinto de alcantarillas, que como siempre guardan preciados objetos. Aquí por ejemplo encontrarás un K53. Bien, se trata de un nivel de avanzar entre alcantarillas y matar soldados. No hay mucho más que hacer. Por fin, llegarás a una zona donde aparecerá un helicóptero. Los misiles del helicóptero dejarán al descubierto una zona de catacumbas. Allí puedes entrar, limpiar la zona de enemigos que están muy fuertemente armados con lanzagranadas y armamento pesado. Debes llegar a la ametralladora ante todo porque es la única forma de derribar al helicóptero. Cuando lo consigas, debes centrarte en liquidar al Gran Jefe, situado en uno de los camiones. Como cualquier arcade que se precie es fácil describirlo, pero no de hacerlo, especialmente porque este tipo es bastante hábil con el lanzacohetes que dispone.

Tras matar a todo el personal, monta en el camión y escapa.

LAS INDUSTRIAS SETECH

Encárgate del guardia antes de que toque la alarma. Bien, limpia la oficina de objetos y coge la radio. Hay un arma con silenciador en la torre. Explora el territorio, especialmente en los tejados de los cobertizos y recoge objetos tan interesantes como una cizalla y una barra. Sal por la ventana y atraviesa una zona de la valla electrificada que precisamente no está activada. Echa un vistazo a los cables para comprobar la zona donde tienes que cortar con la cizalla.
Dirígete a la caseta del guardia y, como siempre, tendrás una buena «bienvenida». Dirígete al camión y recoge los alicates, la tarjeta y más documentación. Ten mucho cuidado con un grupo de tiradores de elite, la mejor arma en este momento es tu rifle de francotirador y buscar una posición adecuada.
Ahora podrás explorar la zona más cómodamente, aunque ésta permanece minada. Es una buena idea construir un detector de minas con la radio que conservabas en el inventario y un trozo de cobre que encontrarás tras una puerta cerrada que podrás abrir con una ganzúa. Una vez con el detector, podrás entrar en el control de seguridad y desactivarlo con la tarjeta.
Te encontrarás ante una zona profundamente minada. Bien, permanece atento a los símbolos rojos que indican la presencia de las minas. Ve al edificio anexo para cumplir con los objetivos secundarios de la misión.

Golpea la señal para formar un puente y llegar al otro lado. Dispara a los guardianes, especialmente a los que llegan en el pequeño tren. Sube al ascensor para recoger armamento de los guardias muertos (un visor muy potente). Coge de nuevo el ascensor que se estrellará, avanza hasta el edificio y luego activa el puente para llegar hasta la puerta para finalizar esta misión.
En la nueva misión debes protegerte del ambiente tan contaminante de esta instalación industrial. Entra en la habitación de descontaminación, recoge documentación y el traje anti-contaminación que te quitará visión y no es muy válido para luchar, pero te protegerá del mortal ambiente. Avanza por las instalaciones y en el bar alguien te atacará con lanzallamas. Utiliza tu artillería más potente contra estos tipos que también disponen de trajes especiales. Tal vez un disparo en su depósito de combustible les haga explotar. Sigue avanzando, coge las llaves y el circuito en la habitación de mantenimiento. Abre el panel y coloca el circuito en su interior. Abre la puerta de la derecha y acciona las válvulas para apagar el fuego.
Tras la cinemática, sigue avanzando y llegarás a una nueva sala de mantenimiento. Allí, coge una nueva placa y colócala en la pared. Regresa al laboratorio y accede al sistema de ventilación. Entrarás por distintos laboratorios de pruebas hasta que te pongas en contacto con Kim una vez más, ella te dará nuevas instrucciones.
Recoge el fusible y ve al panel J21. Ábrelo y mueve la palanca. Después, abre el J22 e inserta el fusible, y lo mismo con el J23 y el J24. Así podrás activar el ascensor y llegar al nivel superior. Recoge las llaves y activa la palanca que te permitirá desbloquear una de las puertas de salida. Toma el ascensor hasta el nivel 2 para escapar por la salida Este, pero el fuego te impedirá salir. Ve al laboratorio de nuevo, a la sala de mantenimiento, para activar las dos palancas y acabar con el fuego. Después, escapa de este peligroso nivel.

Tras hablar con Kim, busca información en la oficina. Avanza por el escenario y entra en una sala de mantenimiento para apagar un incendio. Cerca del ascensor hay alambres que puedes combinar con uno de los circuitos para construir un «hackeador», con el que podrás abrir la caja de la oficina.
Ve a las habitaciones con las bombas de mantenimiento y vuélalas con las cargas. Una vez liquidados todos los guardianes sigue destruyendo las habitaciones con las bombas, hasta un total de ocho. Luego ve al pasillo inundado y nada hasta la salida, antes de que todo estalle por los aires.

MERCADO NEGRO

Coge el rifle del principio, te vendrá de perlas en este nivel, así como algo de armadura. Sal al exterior, lánzate por la catarata y avanza por el túnel submarino. Derriba a los guardias con el rifle francotirador y antes de entrar en el templo debes apropiarte de munición y botiquines repartidos por el área. Una vez dentro y tras una escena cinemática recoge el L50. Deberás encargarte de unos tipos con lanzacohetes bastante complicados. Mátalos porque necesitarás el lanzacohetes y destruir el tanque del final con tres precisos disparos de cohete. Una vez que lo ⊡

OBJETOS Y MÁS OBJETOS

__Cold Winter es bastante lineal en su desarrollo y no ofrece ningún reto importante para los amantes de las aventuras clásicas de acción. Sólo tienes que ir avanzando y disparar sin preocuparte de más cosas. Bueno, sí de una: recoger los numerosos objetos escondidos en las cajas y, sobre todo, los documentos con pistas sobre el escenario donde te encuentras, mapas y algunos que cuentan con un refinado sentido del humor. No dejes nada sin explorar. Cold Winter es tan lineal que, al menos, disfruta «del paisaje».

hayas hecho, ve al túnel acuático hasta la salida.
En el valle tendrás un buen número de enemigos para destruir. Tu primer objetivo es un soldado con un nuevo lanzacohetes que te servirá para borrar del mapa a un gran número de tipos en cada disparo. Rompe las cajas para recoger más munición de cohetes y, antes de avanzar al mercado negro de armas, recoge un rifle de francotirador L50.
El L50 es vital para cuando avances por el mercado de armas con el fin de destruir a los tipos uno a uno. Entra en el edificio, vuela los generadores de energía con las cargas y huye. Utiliza las escaleras para burlar a las ametralladoras automáticas y desactivarlas en el edificio de control. Ahora podrás cruzar la puerta. De nuevo tendrás otro grupito de indeseables. Debes parapetarte en el puente y derribarlos.

Una nueva escena cinemática aparece y tras ellos debes limitarte a matar a los traficantes de armas. Este nivel es largo pero fácil si dispones de buen armamento. Sigue avanzando hasta el módulo Octopus. Parish te suministrará unos códigos para desactivar algunos sistemas y salir pitando para el enfrentamiento final con el boss de este episodio, Fariq, que está rodeado de guardaespaldas y tiene la mala costumbre de usar granadas con gas venenoso. Intenta derribarle a él primero con el rifle de francotirador y luego a sus guardianes. Si le das oportunidad de utilizar su lanzacohetes estás perdido.

INVIERNO

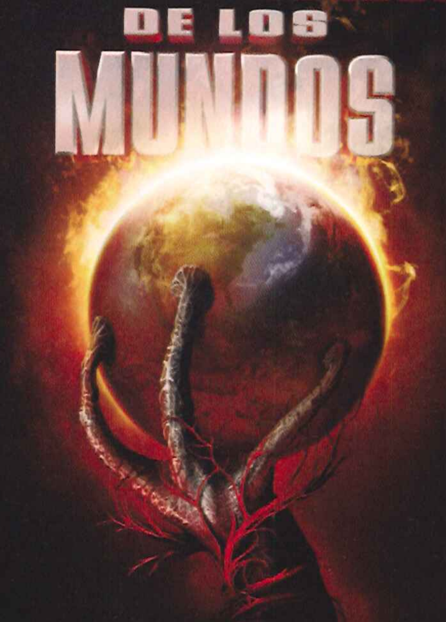
Este es uno de los niveles donde tienes que poner a prueba tus dotes de sigilo.
Avanza despacio y ten cuidado con el nido de ametralladoras. Derriba una a una a las patrullas y utiliza el rifle de francotirador.
Avanza y recoge el cable para crear una ganzúa.
Toma munición de la armería así como un nuevo lanzagranadas. Sigue avanzando y antes del ascensor hay un nuevo trozo de metal para una ganzúa, así como un trozo de plástico.
Monta en el ascensor para llegar al nivel superior de la instalación. Recoge los objetos de las cajas como siempre, especialmente un circuito.
Con el alambre puedes hacer una nueva ganzúa para abrir la caja que contiene un poderoso rifle de asalto G11. Sigue avanzando, con el G11 lo tendrás más fácil. Como objetivo secundario puedes destruir unas torretas de lanzamiento de misiles nucleares. Ahora tu objetivo es colocar las cargas según te indica el mapa del juego. Entra dentro del edificio y recoge una llave de uno de los despachos. Te permitirá abrir la habitación del sistema de energía. Coloca allí la última carga y abandona. Parish te avisará de la presencia de un buen número de helicópteros que van a por tu cabeza. De momento, no te preocupes y continúa hasta el área central de este escenario. Sigue el indicador gris del radar y llegarás a una batería anti-aérea donde podrás deshacerte fácilmente de esos helicópteros tan pesados. Sal de allí y dirígete al final del nivel, pero antes prepara tu rifle francotirador.
Esta misión también se basa en utilizar el rifle francotirador.
El escenario es idóneo desde el funicular, donde puedes recoger una barra.
Se supone que es una de las fases más estresantes del juego ya que te lloverán balas desde todas partes.
Cuando llegues al área con la verja, localiza a los tipos con armas antitanque y arrebátaselas.
Ya en la estación invernal tendrás una cálida bienvenida, pero con tu experiencia no debes tener mayores problemas.
Aprovecha para recoger munición, especialmente para el rifle francotirador, y explora el edificio, donde hallarás el mapa del nivel, diversos documentos e incluso crea granadas de gas venenoso si dispones o has encontrado amoníaco.
Dirígete al bunker a través del funicular. Verás una tubería de gas, ya conoces la técnica para ahorrarte demasiados problemas. Sigue avanzando a través del funicular y por fin llegarás a la estación donde deberás deshacerte de los trabajadores donde tendrás otra hornada de enemigos para eliminar.
Es corto de escribir pero muy largo de efectuar. Simplemente recoge las armas de los tipos que caigan y llegarás hasta la oficina de la instalación donde de nuevo hay una puerta que no se quiere abrir.
No hay problema, utiliza el E.D.O. de nuevo y accederás a su interior. Allí recoge la tarjeta y podrás abrir la puerta que te conduce al final de este escenario.

FINAL

Explora el área del reactor y liquida a todos los enemigos. Recoge los objetos y ve al medio de la plataforma circular para activarla y para que el ordenador escanee biométricamente a nuestro protagonista.
Ve ahora a la armería. Anteriormente debes haber cogido una llave en la oficina de seguridad. Ahora podrás rellenar tu inventario de munición, así como más cargas explosivas.
Continúa hasta el centro del reactor y podrás pasar por las puertas protegidas por escáner. Cuando veas a los trabajadores con mono rojo, elimínalos y recoge el CD-ROM con información. Ve hacia la derecha y baja por la escalera hasta el núcleo del reactor.
En este momento debes buscar una simple barra que te será de gran ayuda si no dispones de ninguna en el inventario. Ahora debes activar todos los cilindros del reactor al mismo tiempo. Por desgracia la solución a este puzzle es aleatorio en cada partida, pero no es muy difícil que todos se iluminen al mismo tiempo.
Sigue avanzando y elimina las barreras tal como has hecho anteriormente con los cilindros.
Continúa y llegarás hasta el clímax final del juego. El reactor nuclear, cuatro cargas a tu disposición y un tiempo límite para hacerlo. El reto está en tus manos.









Ya están aquí...









JUEGO EXCLUSIVO VODAFONE

¡y tú eres uno de ellos!

Encuéntralo en tu Menú Vodafone live! > Juegos

DESCÁRGATE
¡LOS MEJORES JUEGOS EN TU MÓVIL!

LO ÚLTIMO

2005 REAL FOOTBALL

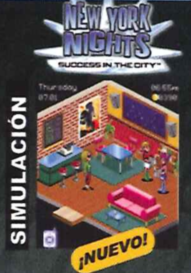
¡Escoge tu táctica, consigue el apoyo de la afición, regatea, chuta y marca gol!



¡El solitario de Gameloft ahora de platino!



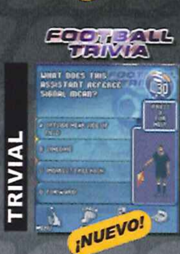
CARRERAS — ASPHALT URBAN GT











¡Sólo 3,12€! IVA incl.

¡¡PREMIO AL MEJOR JUEGO MÓVIL DEL 2004 POR HOBBY CONSOLAS!!

Para descargar un juego envía un SMS al 5525* con el texto JUEGO OP85 y sigue las instrucciones.

Ej. JUEGO OP85 al 5525.

Accederás a nuestro catálogo WAP y podrás elegir y descargar tu juego. El juego será memorizado en tu teléfono y podrás jugar tantas veces como quieras.

*O llama al 806 556 555** y sigue las instrucciones. Atención: tu teléfono tiene que estar configurado para wap.*

(2) LISTA DE MÓVILES COMPATIBLES

Alcatel One Touch 556, 565, 756, / **LG** C1100, C1200, C2200, F2100, L3100, **Motorola** C380, C385, C650, C651, E398, E550, T720, V3, V180, V220, V300, V500, V525, V550, V600, V620, V635, V980 / **Nokia** 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 3410, 3510i, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6630, 6670, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7260, 7610, 7650, N-Gage, N-Gage QD / **Panasonic** X60 / **Sagem** My C5-2, My V55, My V65, My V75, My X5-2, MyX4, My X7 / **Samsung** D500, E310, E330, E630, E700, E800, E810, E820, X450, X460 / **Sharp** GX-10, GX-15, GX-20, GX-25, GX-30, **Siemens** A65, C55, C60, C65, CT65, CV65, CX65, CXT65, CXV65, M50, M55, M65, MC60, MT65, S65, SK65, SL55, SL65, S55, SX1 / **Sony Ericsson** F500i, K500, K508i, K700, S700, T610, T630, V800, Z500, Z600, Z1010. **i-mode: Mitsubishi** 341i; 342i; 430i; **Nec** 341i; 342i; **Sagem** SG341i; TSM30; TSM7 Juegos no disponibles para algunos terminales.

*El acceso al catálogo vía SMS cuesta 3,12€ IVA inc.(en 3 SMS de 1,04€) y tienes derecho a la descarga de un juego. También incurrirás en los costes de SMS y WAP que tengas contratados con tu operador. Deberás tener SUFICIENTE crédito para descargar el juego. Nos reservamos el derecho de utilizar tus datos para posibles operaciones futuras. Dispones de un derecho de acceso, rectificación y eliminación de datos. Para ello puedes dirigirte a www.gameloft.com

**Vía 806: 1,06€/min desde una línea fija y 1,04€ desde un móvil IVA inc.

SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE: Cualquier problema no dudes en llamar al 913496585 de lunes a viernes de 9:00 a 18:00 h ininterrupidas.

Más juegos de calidad en



www.gameloft.com

PlayStation 2 Revista Oficial - España

CONCURSO

COLD WINTER

Vivendi Universal y PlayStation 2 Revista Oficial te proponen una aventura increíble, encarnar a un agente secreto británico para vivir la misión más arriesgada de su vida en Cold Winter. Participa en este concurso enviando un mensaje con la respuesta correcta a la siguiente pregunta, antes del día 17 de agosto. Puedes ser el ganador de uno de los 5 lotes con 1 consola personalizada, 1 juego Cold Winter, 1 camiseta y 1 vaso, o uno de los 15 lotes compuestos por 1 juego Cold Winter, 1 camiseta y 1 vaso.



¿En qué país transcurre la acción en Cold Winter?

A) Corea **B**) Semanal **C**) China

CONCURSO «COLD WINTER»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5575** poniendo la palabra **coldps2 espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número **5575** el siguiente mensaje: **coldps2 A**

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O´Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 17 de agosto.



ST. NAZAIRE

OPERACIÓN CHARIOT

Objetivo principal: Localizar al capitán Beck.
Objetivos secundarios: Ninguno.
Esta misión inicial es prácticamente un Tutorial. Sólo tendrás que localizar la columna de humo verde para llegar hasta Beck, y desde allí regresar de nuevo al HMS Campbeltown.

INCRUSION EN ST. NAZAIRE

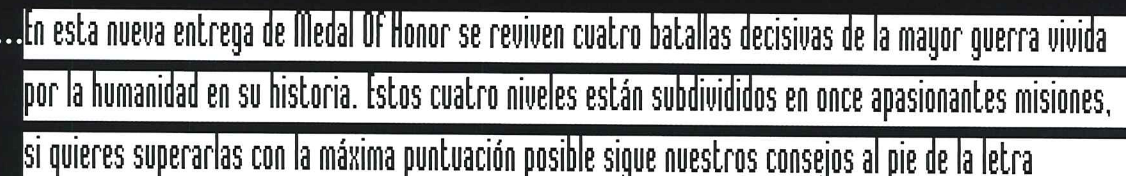
Objetivo principal: Destruir depósito de combustible.
Objetivos secundarios:
1) Destruir cañón antiaéreo.
2) Destruir los cañones de la playa.
3) Matar al Némesis.
4) Obtener documentos del Eje.
5) Capturar el búnker alemán.
6) Regresar al HMS Campbeltown.
- El cañón antiaéreo está localizado en el tejado de la estación de tren. Necesitarás accionar una carga explosiva para destruirlo.
- Los cañones de la playa están estacionados en el lado Oeste del puerto. Haz lo mismo con ellos.
- Tanto el Némesis como los documentos del Eje se ocultan en los túneles situados bajo los cañones de la playa. A lo largo de estos túneles hay dispuestas ametralladoras, así que observa el panorama desde las esquinas antes de exponerte a las balas. Concentra los disparos sobre la cabeza del Némesis y encontrarás los documentos del Eje cerca de él (son de un distintivo color rojo).
- El búnker alemán está en el centro del mapa. La clave para conquistarlo es ir por los flancos, evitando el fuego de ametralladora del búnker.
- Destruir el depósito de combustible es el objetivo principal de esta misión. La única forma de acceder a él desde los túneles del búnker. Coloca una carga de explosivo sobre el depósito y sal de allí pitando. Nada más bajar la escalera de caracol verás cómo se viene abajo una alambrada. Sal por allí antes de que el depósito estalle por los aires.
- El retorno al HMS Campeltown no será fácil, ya que aparecerá un tren alemán repleto de refuerzos. Lo mejor es subir a uno de los pasos elevados y disparar desde allí a cuanto soldado tengas a tiro.

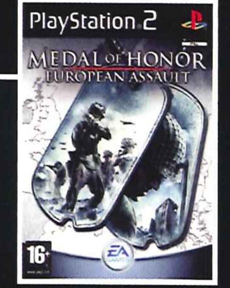
APAGÓN EN EL PUERTO

Objetivo principal: Destruir la central eléctrica.
Objetivos secundarios:
1) Recuperar el faro.
2) Destruir las carcasas de los cohetes. V2 3) Destruir submarino alemán. 4) Matar al Némesis. 5) Recuperar documentos del Eje.
- El faro está a las afueras del cuartel donde arranca la misión. Una vez más, la clave para sortear el

POR NEMESIS Y R. DREAMER







MEDAL OF HONOR EUROPEAN ASSAULT

nido de ametralladoras está en flanquearlo y utilizar las granadas. Liquida a los soldados de infantería alemanes y el faro será tuyo.
- Las tres carcasas de cohete V2 que debes destruir están colgadas del techo de un hangar. Únicamente tendrás que disparar sobre ellas para conseguir que caigan y se destruyan contra el suelo.
- El submarino alemán está anclado cerca de allí. Tendrás que colocar tres cargas explosivas para hundirlo, así que es recomendable accionar la carga central en último lugar si no quieres ir al fondo del mar junto al submarino.
- El Némesis y los documentos del Eje que protege (los planos de los componentes del cohete V2) están cerca de la puerta de la central eléctrica. Podrás ver al Némesis nada más cruzar el umbral, sobre una pasarela metálica.
- Para destruir la central eléctrica, tendrás que descender al nivel del sótano y colocar tres cargas explosivas en cada uno de los tres generadores. Vigila a los alemanes de las pasarelas superiores, que no dejarán de dispararte mientras colocas las cargas. Una vez dispuestas, sólo resta salir al exterior de la central, liquidar a los alemanes de refuerzo y accionar el detonador.

MARCHARSE A LA FRANCESA

Objetivo principal: Escapar de St. Nazaire.
Objetivos secundarios:
1) Tomar el nido de la ametralladora MMG.
2) Destruir el tanque Panzer del patio.
3) Destruir la torre de comunicaciones. 4) Liquidar al Némesis.
5) Obtener los documentos del Eje.
- No intentes atacar el nido de ametralladoras de frente. Verás salir a los soldados alemanes de un piso situado justo enfrente. Sube por esas mismas escaleras y hallarás una posición inmejorable desde la que atacar a la ametralladora.
- Antes de llegar hasta el Panzer del patio tendrás que hacer frente a la fuerte resistencia de los alemanes que defienden las ruinas hasta el último hombre. Acabarás llegando a la segunda planta de un edificio justo a tiempo para ver cómo el Panzer vuela en pedazos por la acción de los aviones aliados.
- El Némesis te espera justo en el altar (o lo que queda de él) de la iglesia en ruinas. Mátalo y obtendrás los documentos.
- La torre de comunicaciones sólo es accesible desde el interior de la iglesia.
-La vía de escape de St. Nazaire es el cementerio de atrás. Allí, entre los panteones, tendrás que hacer frente a un nuevo tanque Panzer, utilizando únicamente granadas para acabar con él. La clave: colar las granadas justo debajo de su panza.

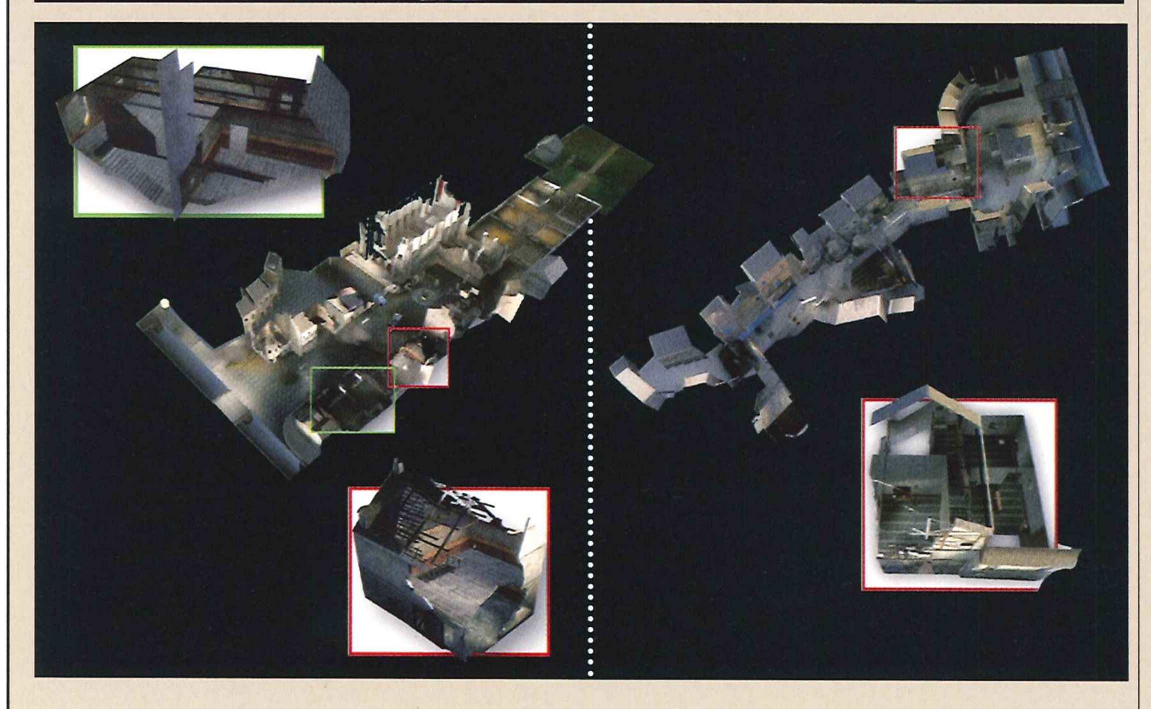
NORTE DE ÁFRICA

OPERACIÓN: OJOS VENDADOS

Objetivo principal: Destruir los tres prototipos de tanque Tiger.
Objetivos secundarios:
1) Destruye el tanque Panzer de entre las ruinas.
2) Sabotea la estación de radar.
3) Encuentra los documentos enemigos. 4) Elimina al Némesis.
5) Recupera los informes de reconocimiento.
6) Escapa por el búnker.
- En lugar de salir directamente por el túnel hacia las ruinas que protegen los soldados nazis, mira hacia la izquierda. Verás una elevación desde la que utilizar el rifle de francotirador.
- Podrás deshacerte del tanque utilizando granadas y colándolas debajo de su panza.
- Hacia el Norte verás una antena de radar. Una de tus misiones secundarias es sabotearla. Para ello necesitarás colocar una carga explosiva en el búnker, protegido por dos ametralladoras MMG. El problema es que una vez destruida la estación, de la nada surgirá un pequeño ejército del Afrika Korps y un tanque Panzer. Puedes destruirlo o salir corriendo. Tu elijes.
- Hacia el Sur, hallarás una línea de trincheras protegidas por alambre de espino. Justo al lado del nido de ametralladoras verás un punto en el que el alambre ha cedido. Desde ahí podrás entrar en las trincheras alemanas. Debajo de ellas hay un búnker en el que se ocultan los documentos (manual de funcionamiento del tanque Tiger).
- Antes de seguir hacia los hangares, verás la entrada hacia una gruta sobre la que descansa uno de tus hombres. En su interior encontrarás al Némesis de este nivel. Entre los

ST. NAZAIRE





restos humeantes del avión allí estrellado encontrarás los informes de reconocimiento británicos.
- El primer prototipo Tiger está oculto por unas cajas. Dinamítalo y tendrás acceso al hangar donde se ocultan las otras dos unidades.
- La ametralladora del techo te dificultará más la tarea de dinamitar la puerta del búnker, desde el que saltarás a la siguiente misión.

OPERACIÓN: SILENCIAR EL V2

Objetivo principal: Destruir el cohete V2.
Objetivos secundarios:
1) Robar la película con el ensayo de la V2. 2) Eliminar al Némesis.
3) Encontrar los documentos enemigos (información codificada sobre el Hogar del virus).
4) Liberar a los 3 SAS prisioneros.
5) Fotografiar los planos de la V2.
6) Destruir la vía del tren.
7) Escapar de las instalaciones.
- A lo largo de este laberinto de túneles irás encontrándote con tres celdas marcadas con el icono rojo del explosivo. Revientalas para liberar a tres SAS prisioneros que te serán de gran ayuda durante el desarrollo de esta misión.
-Al llegar a la sala con las turbinas, antes de salir a la gran rampa que lleva al exterior, busca una pendiente más pequeña, que te llevará hasta el Némesis y una sala con un proyector. Acércate a él y robarás la película con el ensayo de la bomba V2.
- Ya en el exterior, encontrarás, en una de las barracas, los planos de la V2. Fotografíalos y ten mucho cuidado con las ametralladoras MMG que manejan los guardias de las torres de vigilancia.
- Coloca una carga de explosivos sobre la vía del tren para detener los suministros de la factoría V2 y lograr otro objetivo secundario.
- Tendrás que seguir rodeando la factoría V2 hasta llegar a un tanque. Acaba con él y nada te detendrá ya para entrar en la fábrica. En mitad del caos, presiona la palanca situada al Este para abrir la puerta y recibirás con ello la ayuda de un pequeño ejército británico. Sube a la torre de control, acciona la palanca para descender la bomba V2. Coloca una carga explosiva sobre ella y sal de la factoría. África habrá terminado para ti.

RUSIA: ESTALINGRADO

OPERACIÓN: CAMINO A ESTALINGRADO

Objetivo principal: Destruir el cañón.
Objetivos secundarios:
1) Reunión con soldados partisanos.
2) Destruir tanques Panzer.
3) Destruir Depósito de armamento.
4) Destruir Torre Comunicaciones.
5) Derrotar a Némesis y Recuperar Documentos OSS.
6) Asegurar la Iglesia.

- Comienzas mirando al Sur, en una carretera. Avanza hasta encontrar un puesto de guardia, elimina a los soldados alemanes para que no alerten tu presencia.
- Al acercarte a la casa de la derecha, verás que te llama un guerrillero; aquí te dirán que te encuentres con el líder partisano. Entra en el sótano de la casa, y escucha al líder para completar el primer objetivo secundario. Abandona la casa.
- Nada más salir, los nazis atacarán desde el Este (liquida primero este



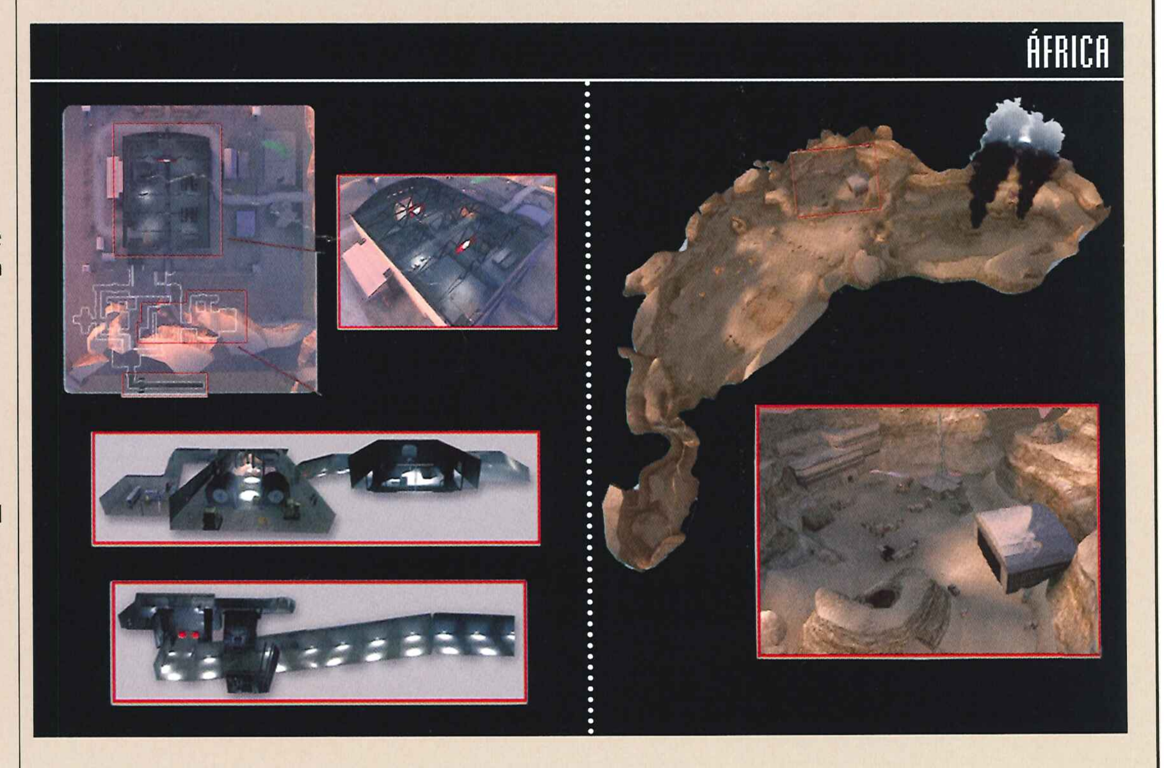
grupo) y el Sur. Envía a tu escuadrón a la colina Sur para mantenerlos a raya. Al llegar a la cima verás un tanque, y un nuevo objetivo se añadirá a tu lista.
- Elimina a los soldados y coloca una carga explosiva en el Panzer, para destruir uno de los tres tanques de este objetivo. Limpia el búnker de soldados, uno soltará un rifle Gewehr.
- Encuentra el Nebelwerfer (lanzacohetes) en la trinchera sobre la colina y utilízalo para destruir el cañón. Si no lo usas, puedes conseguirlo con tres cargas explosivas. Después aparecerá un nuevo objetivo: asegurar la iglesia.
- Ve hacia el Norte, siguiendo el río y entra en el pueblo por uno de los puentes. De los bloques saldrán soldados alemanes. Ponte a cubierto en el edificio a tu izquierda y dispara a discreción. No tardarás mucho en ver el segundo Panzer al Sureste. Coloca una carga explosiva en el tanque y ve hacia el Noroeste del pueblo.
- Allí hallarás el tercer Panzaer cerca de un nido de ametralladoras MMG. Después de limpiar el área podrás destruir el tercer tanque Panzer para completar dicho objetivo.
- Según avanzas, un nuevo objetivo se añadirá a tu lista: destruir el almacén de munición. Sigue la calle principal hacia el Este, hacia la iglesia del cementerio. Ponte a cubierto en el edificio de dos plantas a tu izquierda y sube por las escaleras.
- En la segunda planta ve hacia el Noreste y verás un depósito de munición fortificado. Lanza un par de granadas, equipa el Gewehr, y acaba con los guardias. Si tus soldados están fuertes puedes enviarlos como avanzadilla.
- Baja, elimina a los enemigos restantes y dirígete hacia el depósito. Pon una carga explosiva en una caja en el centro del depósito y encuentra un lugar donde cubrirte. El objetivo se dará por cumplido.
- Después, los partisanos comenzarán a rodear el cementerio. Entra y ve a la izquierda (Norte) y cúbrete con las lápidas. Utiliza algunas granadas para debilitar las filas alemanas.
- A tu derecha hay una Torre de Comunicaciones protegida por un nido de ametralladoras, es un objetivo nuevo. Rodea la iglesia por el Noreste. Elimina a los soldados que encuentres y continúa.
- Sube por la pequeña escalinata hacia el Sur. Encontrarás dos aliados. Continúa avanzando y elimina a los soldados que guardan el sistema PA. Lanza un par de granadas al búnker. Coloca cargas explosivas en la torre y habrás completado otro objetivo.
- Tras acabar con la resistencia en los alrededores de la iglesia, entra. Dentro te enfrentarás al Némesis y su escuadrón. Haz lo necesario para eliminarlos. Mantén vigilado al Némesis por si sube por las escaleras, para ir tras él y recuperar valiosos documentos. Cuando termines asegúrate de que has liquidado a todos los alemanes.
Por prevención, sube y utiliza la MG42 para barrer todo signo de vida del cementerio. Finalmente el objetivo de asegurar la iglesia se dará por cumplido.

OPERACIÓN: URANO

Objetivo principal: Transmitir por radio a la OSS.
Objetivos secundarios:

1) Destruir el tanque Panzer.
2) Encontrarse con el oficial ruso.
3) Encender una bengala.
4) Destruir la puerta de la rectoría.
5) Derrotar al Némesis.
6) Destruir los cañones.
7) Destruir la inteligencia alemana.

- El jugador está entre un escuadrón de guerrilleros rusos. Después de que el oficial dé una charla ordenando el lanzamiento de cohetes, aparece el primer objetivo: transmitir por radio a la OSS. A partir de ahí, tendrás que seguir en formación detrás del tanque T-34.
- Cuando llegues al pueblo, descubrirás una ofensiva alemana. Un Panzer te dispara, así que será mejor que te cubras en los edificios abandonados.
- Caza unos cuantos Nazis con tu rifle Moison-Nagant, o usa a tu escuadrón mientras averiguas cómo destruir el Panzer. Busca en las ruinas para hallar un bazooka o granadas. Destruye al Panzer cubriéndote en los edificios o rodeándolo, con granadas o con el bazooka. Vigila su cañón y un nido de ametralladoras.
- Después de destruir el Panzer, no dejes ni un solo alemán en pie. Después, abandona el pueblo y se activará otro objetivo: encontrarte con el oficial ruso. Acéptalo.
- Explora los alrededores para descubrir un sistema de trincheras. Evita el campo abierto para sortear las balas enemigas, hasta que veas la carretera bloqueada en el puente. Avanza rápido.
- Busca el oficial ruso. Avanza por las trincheras utilizando el rifle o una ametralladora para protegerte de los nazis. Mientras tanto, haz acopio de munición y medicina.
- Encuentra al oficial ruso en un búnker de las trincheras cercanas al bloque de carretera. Escucha sus órdenes y observa cómo un ruso experto en demoliciones elimina la barricada. Cruza el puente hacia las líneas germanas y lanza una bengala.
- Pasa por el puente evitando el fuego de la ametralladora. A tu izquierda limpia la trinchera de alemanes. Después inspecciona el nido de ametralladoras para coger munición de bazooka. Continúa por la carretera evitando los ataques nazis. Utiliza a tu escuadrón para cubrirte o envíalos mientras buscas una forma de lanzar la señal para el bombardeo.
- Cuando llegues a una bifurcación, activa la señal de humo para el bombardeo y rápidamente regresa hasta la tubería o el nido de ametralladoras más cercano.



RUSIA





- Cuando termine el ataque, las tropas rusas avanzarán hacia ti. Pero la milicia alemana también se están movilizando. Ten cuidado con el nuevo Panzer que entra en acción. Vuélalo con el bazooka y lucha en las ruinas mientras estás a cubierto o buscando munición. Sal de las ruinas y camina hacia la rectoría.
- Aquí deberás enfrentarte a un Panzer, trincheras abarrotadas de nazis y una ametralladora MMG. Alcanzando el perímetro de la rectoría debes destruir su puerta con una carga explosiva.
- Dentro de la rectoría, en su patio, hallarás otro Panzer y más nazis, incluyendo un francotirador en el campanario, eso sin contar con el Némesis.
- En esta ocasión el Némesis lleva importantes documentos de la OSS. Tendrás que liquidarle, y tener cuidado con su escuadrón. Ve poniéndote a cubierto hasta que el Némesis esté a tiro y le puedas dar lo suyo.
- Hazlo lo mejor que puedas para limpiar el patio de la rectoría. Cumple el objetivo de destruir los cañones en tu camino al cuartel general alemán.
Hay 3 cañones alineados, destrúyelos poniendo una carga en cada uno.
- Finalmente, ve hacia el cuartel general alemán, y en el balcón de la segunda planta encontrarás la radio para transmitir a la OSS. Asegúrate de que se ha llevado a cabo y halla el lugar donde colocar una carga para destruir la inteligencia alemana.
- Coloca la carga en el banco de comunicaciones y busca un lugar seguro en el patio para ver cómo el cuartel general salta por los aires.

LA BATALLA DE LAS ARDENAS

OPERACIÓN: PUEBLOS GEMELOS

Objetivo principal: Destruir el puente.
Objetivos secundarios:
1) Eliminar unidad de reconocimiento en el Molino.
2) Defender el puesto de mando americano.
3) Recoger documentos secretos.
4) Usar la radio para llamar a la artillería.
- Al sur de la posición de inicio verás el molino. En el tejado hay un alemán dirigiendo el fuego de un mortero a los aliados. Tendrás que eliminarlo.
- Retrocede ante la ofensiva alemana. Detrás de la iglesia, está el puesto de mando aliado. Sólo puedes defenderlo destruyendo los tres tanques King Tigre.
- Antes de abandonar el puesto de mando, mira en la mesa con el mapa en el centro de la sala de la primera planta. Recoge los documentos del capitán Dye para localizar el espía de tu próxima misión.
- A cubierto en la iglesia, avanza hacia las líneas enemigas. Asegúrate de que la torre de la iglesia no tiene francotiradores. Allí encontrarás una radio, la infantería aliada no está en su posición y la radio pedirá nuevas coordenadas para un bombardeo.
- Antes de abandonar la torre, asegúrate de coger explosivo C4 en la torre. Un puente Bailey situado en el Noreste de la posición de inicio es tu objetivo.
Es la nueva ruta para que pasen los vehículos hacia la zona aliada.
Ve hacia el puente y coloca C4 para destruirlo.

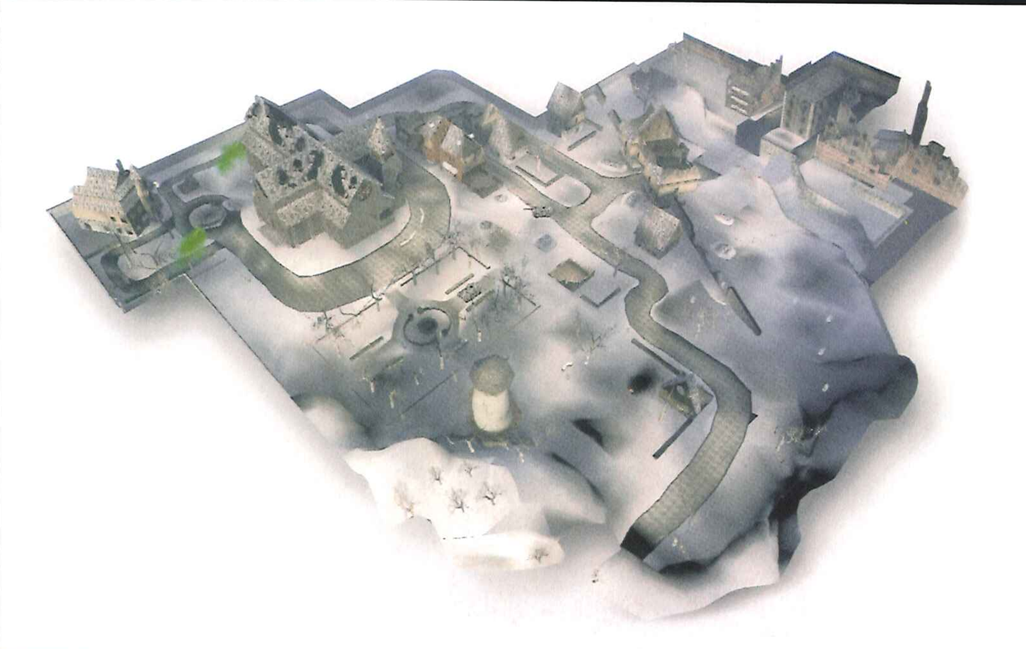


OPERACIÓN: LA GRANJA

Objetivo principal: Rescatar al espía francés.
Objetivos secundarios:
1) Destruir tanque King Tigre.
2) Destruir artillería alemana 88.
3) Destruir depósito de munición.
4) Defender la granja hasta la llegada de refuerzos.

- Tienes que colocar cargas explosivas para destruir la barricada, estarás bajo fuego de ametralladora. A la izquierda de la granja, unos ingenieros reparan un tanque. Deberás destruirlo con C4.
- Tienes la oportunidad de destruir la artillería de 88 mm. alemana. Las baterías de 2 piezas están situadas estratégicamente a cada lado de la granja. Mientras las destruyes, dejarás las puertas abiertas a las patrullas alemanas.
- En la esquina Noreste de la granja, los alemanes han construido un depósito camuflado de munición. Coloca cargas explosivas cerca de las cajas y corre a cubrirte.
- Un espía ha sido hecho prisionero en el sótano, donde es interrogado por la SS alemana. Vuela la puerta con C4 para entrar. Dentro hay un oficial con una pistola Luger, otro oficial se protegerá con una mesa. Cuando rescates al prisionero te informará de un contraataque alemán inminente.
- Tu escuadrón ha llegado hasta la granja. El informador ordenará a las tropas que tomen posiciones para defenderse. Finalmente te darán órdenes para resistir hasta que llegue un transporte con nuevas tropas.

ARDENAS





OPERACIÓN: UN INFIERNO DE HIELO

Objetivo principal: Encontrar e infiltrarse en el búnker alemán bajo tierra.
Objetivos secundarios:
1) Pedir un bombardeo aéreo.
2) Destruir tanques King Tigre.
3) Eliminar a Von Schrader y desactivar la bomba sucia.

- Desde el centro de mando, ve hacia el Este. Usa el T27 para abatir un Panzer y avanza hacia el Norte. Excava una trinchera. Con la radio pide un bombardeo aéreo.
- Excava y elimina los King Tigers para completar un objetivo secundario. Esquiva el fuego de mortero y ametralladoras hasta eliminar a los tres tanques.
- Para penetrar en el búnker enemigo, debes cruzar las líneas enemigas y dirigirte hacia el Oeste hasta ver filas de alambre de espino, y finalmente la entrada al búnker subterráneo. Está guardada por varias trincheras y un Panzer. Sube a la colina y encontrarás más tropas enemigas. Asegura el área, coloca cargas en la puerta del búnker y retrocede.
- Las tropas de elite del búnker son las más difíciles del juego y están lideradas por el peor de todos los Némesis: Von Schrader. Tienes que ser rápido para desactivar la bomba sucia que avanza inexorable hacia la torre de detonación. Limpia el búnker y los nidos de ametralladoras colocados estratégicamente. Sube las escaleras hasta la sala de control, donde está Von Schrader. Si eres capaz de pasarle justo a tiempo, podrás desactivar la bomba sucia, salvar a tus compañeros de armas y al mundo.



DESTROY ALL HUMANS!

CRYPTO A PRUEBA DE BALAS
Con el juego en Pausa, mantén pulsado L2 y presiona Cuadrado, Círculo, Izquierda, Izquierda, Círculo, Cuadrado. Ahora Crypto será inmune a los ataques enemigos.

COMO UN ZORRO
Con el juego en Pausa, mantén pulsado L2 y presiona Derecha, Cuadrado, R2, R1, Derecha, R2. Tu medidor de alerta subirá al máximo.

PENSADOR PROFUNDO
Con el juego en Pausa, mantén pulsado L2 y presiona R1, R2, Círculo, Derecha, R2, Círculo. El Poder Mental de Crypto se volverá ilimitado.

MUNICIÓN INTERMINABLE
Con el juego en Pausa, mantén pulsado L2 y presiona Izquierda, Círculo, R2, Derecha, R1, Cuadrado. No tendrás que volver a preocuparte por quedarte sin munición.

LLAVE DEL LABORATORIO DE ORTHOPOX
En la nave nodriza, mantén pulsado L2 y presiona Cuadrado, Círculo, Izquierda, Izquierda, Círculo, Cuadrado. Todas las mejoras para las armas desbloqueadas estarán disponibles en el Laboratorio de Pox.

PLATINUM



KILLZONE

DESBLOQUEAR TODOS LOS PERSONAJES Y NIVELES
Empieza un juego nuevo e introduce Shooterman como nombre de tu perfil.

DESBLOQUEAR TODOS LOS VÍDEOS
En la pantalla de menú, mantén pulsado L1 y presiona Círculo, Cuadrado, Triángulo, Círculo, Cuadrado.

UN DISPARO MATA
En la pantalla de menú, mantén pulsado L1 y presiona Círculo, Triángulo, Círculo, Triángulo, X.

ENEMIGOS CABEZONES
En la pantalla de menú, mantén pulsado L1 y presiona Círculo, Cuadrado, X, Círculo, Círculo.

PLATINUM



WRC 4

Crea un perfil llamado SECRETS. Entra en Opciones, Sala de Trofeos y selecciona el nuevo menú aparecido: Trampas. Usa los códigos a través de la opción Revelar Trampa (tendrás que activar las trampas después, a través de la opción Trampas del Juego):

GIMMIECARS
Todos los coches.
GIMMIEWORLDS
Todos los circuitos.
GIMMIETHELOT
Todos los coches y circuitos.

MEDAL OF HONOR
EUROPEAN ASSAULT

Con el juego en Pausa, mantén pulsados L1 y R1 y presiona Círculo, Círculo, Izquierda, Triángulo, Círculo, X. Cuando el mensaje «Escribe el código del truco» aparezca en la parte superior izquierda de la pantalla, introduce la combinación del truco que desees activar:

RELLENA EL MEDIDOR DE ADRENALINA AL MÁXIMO
L1, R2, R1, Arriba, Triángulo, Círculo.

SUICIDARSE (SÓLO EN EL MODO DE 1 JUGADOR)
X, Triángulo, Círculo, Derecha, Triángulo, Círculo.

RECUPERAR LOS DOCUMENTOS OSS
Arriba, X, R2, R1, Arriba, Cuadrado.

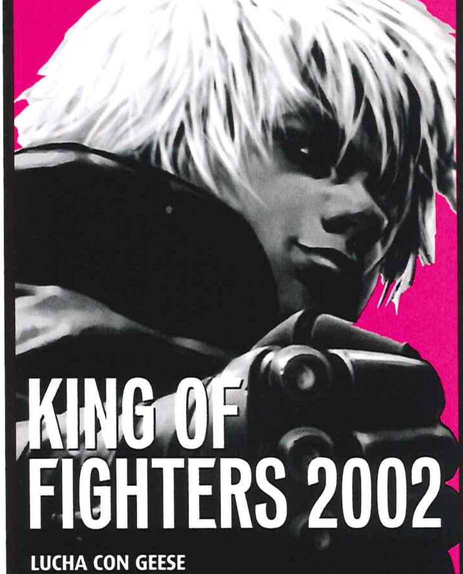
MATAR AL NÉMESIS DE ESE NIVEL
L1, R2, R1, Arriba, Triángulo, Círculo.

MUNICIÓN ILIMITADA
L2, L1, Cuadrado, L2, L1, R1.

DESHABILITAR SHELLSHOCK
L2, R1, L2, L1, Triángulo, Triángulo.

OCULTA LOS MARCADORES
L1, R2, R1, Arriba, Triángulo, Círculo.





KING OF FIGHTERS 2002

LUCHA CON GEESE
Completa el nivel 40 en Time Attack Challenge. Después, mantén pulsado R1 mientras eliges a Billy en la pantalla de selección de personaje.

LUCHA CON GOENITZ
Completa el nivel 40 en Time Attack Challenge. Después, mantén pulsado R1 mientras eliges a Rugal en la pantalla de selección de personaje.

LUCHA CON KING
Completa el Single Attack Challenge.

LUCHA CON KUSANAGI
Mantén pulsado R1 mientras eliges a Kyo en la pantalla de selección de personaje.

LUCHA CON OROCHI CHRIS
Mantén pulsado R1 mientras eliges a Chris en la pantalla de selección de personaje.

LUCHA CON OROCHI IORI
Completa el Nivel 20 en Time Attack Challenge. Después, mantén pulsado R1 mientras eliges a Iori en la pantalla de selección de personaje.

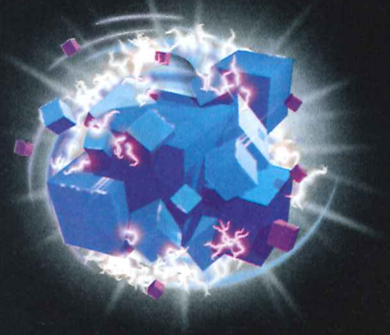
LUCHA CON OROCHI SHERMIE
Mantén pulsado R1 mientras eliges a Shermie en la pantalla de selección de personaje.

LUCHA CON OROCHI YASHIRO
Mantén pulsado R1 mientras eliges a Yashiro en la pantalla de selección de personaje.

LUCHA CON SHINGO
Completa Team Attack.

SELECCIÓN DE PERSONAJE ALEATORIA
Mantén pulsado R2 en la pantalla de selección de personaje.

CONSULTORIO OFICIAL DE PlayStation 2



¡PONTE LAS PILAS!

El suplemento que regalamos este mes sobre **PSP** para que conozcas al máximo la portátil de **Sony** antes de que llegue al mercado. En él os ofrecemos 84 páginas con las que sacar partido a tu futura consola, *reviews* de todos los títulos que estarán disponibles y avances de los juegos que están por llegar.

Aunque ya queda muy poco para que podamos disfrutar de **PSP** en nuestro país, junto con sus juegos y sus películas en formato UMD, aún ninguna compañía discográfica ha anunciado un sólo lanzamiento de UMD Audio. De hecho, ni siquiera en Estados Unidos se planea una utilización del formato en breve.

Fútbol y conducción

Hola, os felicito por la gran revista. Aquí van mis preguntas:
1.- ¿Qué juego es mejor: *Pro Evolution 4* o el *FIFA Street*?
2.- ¿Y el mejor de coches? *Need For Speed Underground 2, Juiced* o *Enthusia*.
3.- ¿Cuál es el mejor juego de motos?
Marcial Ocaña López, vía e-mail.

1.- No nos cansaremos de repetirlo, aunque no son comparables, *Pro Evolution Soccer 4* es el mejor juego de fútbol que vas a encontrar actualmente en el mercado. *FIFA Street* es un *arcade* muy divertido y original, pero como juego de fútbol real, el título de Konami es mejor.
2.- En la escala de simulación y realismo, *Enthusia* estaría primero, seguido de *Juiced* y por último *NFS*. Si lo tuyo es la diversión directa y la jugabilidad más explosiva, sin demasiados elementos de simulación, *Need For Speed Underground 2* te gustará más que los otros dos.
3.- Sin duda alguna, *Moto GP4* es el mejor título de conducción con motocicletas del mercado.

Un nuevo Grand Theft Auto en PS2

Hola me llamo José y soy de un pueblo de Sevilla. Os felicito por la revista. Ahí van mis preguntas:
1.- ¿Saldrá la próxima entrega de *GTA* en **PlayStation 2**? Y si sale, ¿vendrá doblado al castellano u otra vez con subtítulos?
2.- Ordenadme estos juegos de terror de mejor a peor: *Resident Evil Outbreak File#2, Silent Hill: The Room* y *Resident Evil 4*.
3.- He visto en la revista de julio que van a sacar una nueva entrega de *Prince Of Persia*, ¿podíais decirme más o menos cuándo saldrá a la venta y algún detalle del juego, como se llamará por ejemplo?
4.- Podríais decirme cual es mejor: *GT4* o *NFS Most Wanted*. Me quiero comprar uno y me da igual esperar.
José, vía e-mail.

1.- En el tema del lenguaje que se utilizará en el juego es casi imposible acertar, pero lo que parece claro es que el próximo *Grand Theft Auto* (sin contar con *Liberty City Stories* para PSP) saldrá para PlayStation 3.
2.- *Resident Evil 4, Silent Hill: The Room, RE Outbreak File #2*.
3.- Aunque aún no está confirmado, ni mucho menos traducido, es posible que el título de la tercera entrega de *POP* sea *Prince Of Persia: Kindred Blades*.
4.- La calidad general de *NFS Most Wanted* difícilmente podrá llegar a igualarse a la del perfecto *Gran Turismo 4*. Eso sí, si lo tuyo no es el realismo al volante y la simulación, podría llegar a gustarte más el programa de Electronic Arts.

Terceras partes...

Hola, soy Enrique. Tengo unas dudas que me gustaría que me resolvieseis. Allá van:
1.- ¿Se sabe algo sobre el juego de *Spider-Man 3*?
2.- ¿Saldrá al mercado *Marvel Versus Capcom 3*?
3.- ¿Cuándo va a salir *MDK3*?
Enrique Iglesias, vía e-mail.

1.- El próximo juego protagonizado por Spiderman será *Ultimate Spider-Man*, basado en las series de cómic del mismo nombre y del que mostramos las primeras imágenes el mes pasado. De *Spider-Man 3* aún no se sabe nada, salvo que el estreno de la película está planeado inicialmente para 2007.
2.- Hace tiempo que Capcom no «resucita» su serie de títulos *Vs.*; lo más parecido que vas a encontrar en el mercado es *Capcom Fighting Jam*, aunque en él sólo se dan cita personajes de Capcom y ninguno de Marvel.
3.- Ni BioWare (creadores de *MDK2*) ni Shiny (artífices de la primera entrega) parecen demasiado interesadas en continuar la saga *MDK*, al menos por ahora.

Terceras partes...

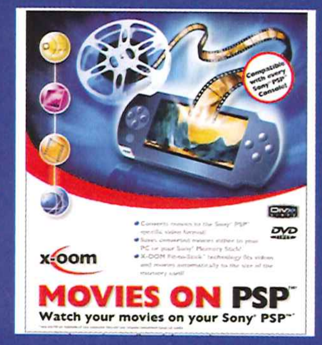
Hola, quería haceros unas preguntas...:
1.-¿Cuánto costará **PS3** y sus juegos? ¿Y los juegos de **PSP**?
2.- ¿Qué más cosas, a parte de jugar, se podrá hacer en **PSP**?
3.- ¿Cuánto costará **psp**?
Manuel Gutiérrez Araque, vía e-mail.

1.- Aún no se conoce el precio de la nueva consola de Sony, pero los analistas presagian un precio de 400 dólares. El precio de los juegos de PS3, suponemos, será similar al de los de PS2. Los títulos de PSP, entre 40 y 60 Euros.
2.- Te remito al completísimo suplemento que incluimos este mes con PS2 Revista Oficial.
3.- 249 Euros.

Enviad vuestras consultas a:
PlayStation 2
Revista Oficial - España
Calle O'Donnell, 12
28009 Madrid
Escribe **S.O.S.** en una esquina del sobre, o manda un e-mail a **ps2@grupozeta.es** poniendo como asunto **S.O.S.**

X-OOM PELICULAS EN PSP

El próximo mes de octubre, cuando ya haya sido presentada la consola PSP de Sony, este *software* también estará comercializado de la mano de Draque Multimedia (www.draque.com), a un precio inferior a los 30 Euros, de modo que los vídeos favoritos se podrán convertir fácilmente al formato propio de la PSP para disfrutarlos en su excelente pantalla.



CASIO PRO TREK

La nueva gama de relojes para actividades de aventura, con termómetro, barómetro, altímetro, brújula digital y cargador solar de energía. Además, son sumergibles hasta 100 metros. Pertenecen a la colección Casio Sport y sus precios oscilan entre los 79 Euros y los 349 Euros, dependiendo del modelo concreto y las funciones integradas.

RIMAX VIRTUAL VISION

Estas gafas proporcionan una imagen de alta calidad equivalente a una pantalla LCD de 36" a 2 metros de distancia, pero con la ventaja de poder llevarse en una mano para disfrutar de la experiencia en cualquier lugar. Un producto para innovadores que deseen experimentar sensaciones nuevas.

TELEVISOR LCD

ENERGY SISTEM XPRESIONN 1000 18'1"

Una pantalla todo terreno para el hogar digital

Con una resolución de 1.280 x 1.024 y sus 18'1 pulgadas, esta pantalla es perfectamente capaz de hacer las veces de monitor para ordenador, al tiempo que satisfará a quienes desean ver la tele de un modo tranquilo en su habitación o en una sala fuera del salón principal. Sus propiedades a nivel de relación de contraste y brillo están dentro de lo habitual para este tipo de pantalla, y además su precio es muy atractivo y en la línea de **Energy Sistem**, que además ofrece 36 meses de garantía.

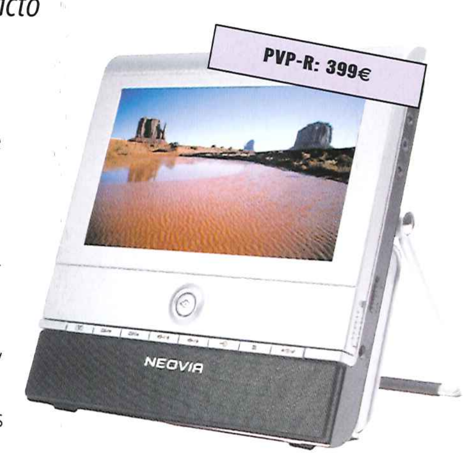


PVP-R: 499€

NEOVIA ELECTRONICS NEO-705DVD

Televisión Digital Terrestre y DVD, todo en uno y con un tamaño sumamente compacto

Un compañero ideal para desplazamientos o en el hogar para disfrutar de películas, emisiones de televisión (Terrestre Digital) o la radio en cualquier lugar. Además, su diseño es bastante estilizado y elegante, acompañado por una buena ergonomía. No en vano se trata de una marca muy popular en Francia. Además su precio es muy atractivo, está en la línea de **Energy Sistem** y ofrece 36 meses de garantía.



PVP-R: 399€

POSICIONAMIENTO GLOBAL PARA TODAS LAS OCASIONES

PACK NAVMAN ICN510 Y SPORT.TOOL X300

Las soluciones GPS son cada vez más populares y más en vacaciones, cuando se viaja por parajes desconocidos donde perderse generalmente es más fácil de lo que parece. Para esta época estival, **NavMan** ha preparado un *pack* compuesto por el navegador **iCN510** para coche y el **X300**, especialmente pensado para las actividades deportivas que se beneficien de la precisión en el registro de tiempos y distancias de la tecnología GPS.

El navegador **iCN510**, con su pantalla a color y mapas totalmente actualizados, permite seguir las rutas cómodamente gracias a las indicaciones visuales y las de voz, con una completa cartografía incluida en la tarjeta de memoria.

El ahorro que supone este *pack* es de unos 100 Euros.



PVP-R : 599 Euros (disponible en la Fnac, Boulanger, Urende y San Luis)

IMPRESORA

SAMSUNG SPP-2040

Fotografías impresas en pocos instantes y con suma facilidad

Un completo sistema de impresión de fotografías con tamaño A6, que además trabaja de forma autónoma sin ordenador gracias a su lector de tarjetas 7 en 1, conectividad directa *PictBridge* y la función *Mobile Printing Ready* para teléfonos móviles.



PVP-R: no disponible

NUEVOS APPLE IPOD

Apple sigue renovando sus gamas de productos iPod

La principal novedad es la unificación de las gamas *iPod* e *iPod Photo*. De este modo, a partir de ahora todos los *iPod* tendrán pantalla a color para visualizar imágenes. Además, como es costumbre con cada nueva gama, se mejoran las autonomías, que ahora son de hasta 15 horas. Las capacidades disponibles serán de 20 GB y 30 GB, contando además con nueva versión para el *software iTunes*.



PVP-R: 299 (iPod de 20 GB)

POR MANUEL ARENAS

PALMONE

LIFEDRIVE MOBILE MANAGER

Ocio Digital y productividad en cualquier momento y lugar

Los dispositivos móviles multipropósito mejoran con cada nueva generación y **PalmOne** no es una excepción. La tendencia es la de integrar dispositivos de almacenamiento con más capacidad, y **LifeDrive** responde a estas expectativas incluyendo un *microdrive* de 4 GB para almacenar datos, música, fotos, vídeos...
Además, el diseño permite usarlo vertical u horizontalmente, dependiendo de qué aplicación se esté usando. Obviamente para ver películas, el formato apaisado será el más recomendable, por ejemplo. La pantalla de 480x320 puntos, TFT transflectiva, es un buen punto de partida para lograr una adecuada experiencia multimedia.

INALÁMBRICO, POR FAVOR

Otro punto fuerte de este dispositivo de **PalmOne** es su arsenal de comunicaciones inalámbricas. *Bluetooth* y *Wi-Fi* están a disposición del usuario para conectarse a otros dispositivos móviles *Bluetooth* y a cualquier punto de conexión *Wi-Fi* de acceso libre o de pago tras contratar la suscripción correspondiente.

CLAVES



http://euro.palmone.com/es

PALMONE LIFEDRIVE MOBILE MANAGER

FICHA TECNICA

- Procesador: Intel XScale 416 MHz
- Sistema Operativo: Palm OS v5.4.8
- Memoria: 64 MB RAM / 4 GB en disco
- Pantalla: táctil TFT a color, 320 x 480, 16 bits
- Conexiones: USB 2.0, IrDA, Bluetooth 1.1, WiFi 802.11b
- Dimensiones: 11'21 x 7'3 x 1'9 cm
- Peso: 193 gramos
- Acabado: aluminio pulido
- Expansión: ranura SD Card, compatible MMC y SDIO
- Batería: polímeros de iones de litio de 1.660 mA/h (no removible)



«UN TODOTERRENO ELEGANTE Y VERSÁTIL»

De este modo, y gracias a sus aplicaciones ofimáticas, también será posible recibir correo y revisar y editar documentos prácticamente en cualquier momento y lugar. Además, existen accesorios como el teclado portátil, que facilitan las labores de edición de textos y creación de documentos o mensajes.

VALORACIÓN

En líneas generales, el **LifeDrive** es un completo dispositivo todoterreno, donde sólo se echa de menos una cámara integrada si cabe. De todos modos, gracias a su lector de tarjetas, será posible visualizar fotos sin más que insertar la tarjeta de memoria proveniente de la cámara digital. El aspecto más negativos es el de no poder extraer la batería, ni usar baterías adicionales o de mayor capacidad.
En cualquier caso, para quienes se muevan con frecuencia por ocio o por trabajo, seguramente encontrarán en este dispositivo un compañero y aliado tanto para el trabajo como para el ocio, siendo capaz en bastantes ocasiones, de reemplazar a un ordenador portátil. Además, está equipado con un procesador *Intel XScale* a 416 MHz.

■ PVP-R.: 539€

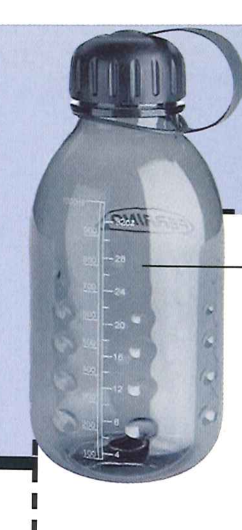








01. Las teclas para la navegación presentan una disposición convencional, pero efectiva.
02. El disco de 4 GB permite almacenar infinidad de contenidos, ya se trate de datos o archivos multimedia.
03. El acabado está muy conseguido, con detalles que le confieren una imagen estilizada y selecta.
04. Formas redondeadas y una pantalla TFT de buena visibilidad y nitidez, con una resolución elevada.



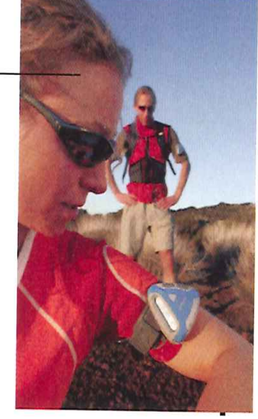
Cantimplora de policarbonato de 1 litro capaz de soportar temperaturas de 135ºC. De Ferrino.

Chaleco acolchado con capucha y cierre de cremallera. De Adidas para él.

EQUÍPATE CON LÓGICA

Los climas desérticos requieren mucha preparación física y equipación adecuada para evitar deshidratación, quemaduras e incluso la desorientación. Por eso es indispensable que antes de acudir a un lugar árido guardes en la maleta, entre muchas otras cosas, una cantimplora, una brújula y el móvil por si tienen que ir en tu busca ¡por no aguantar las altas temperaturas!

Mochila con dos compartimentos de gran confort y asas ultra-blandas. De Delsey P'Leisure.



GPS R300 multifunción (con cronómetro, medidor de calorías quemadas, etc.) ideal para deportistas. De NavMan Sport Tool.

Camiseta de algodón sin mangas y cuello a la caja con logo. De Liberto para él.



Funda para móvil de nylon con acolchado y cierre hermético. De Reebok.

ÚNETE AL SOL

Los colores tierra, ocres y naranjas son las tonalidades que este año se llevan en honor a la luminosidad que el sol inflige sobre nuestro planeta. Así pues, para combatir el calor es aconsejable que te alíes con el astro rey vistiendo prendas con matices naturales y de tejidos ligeros y transpirables. Si tu destino vacacional es de clima desértico, toma nota de nuestras sugerencias...

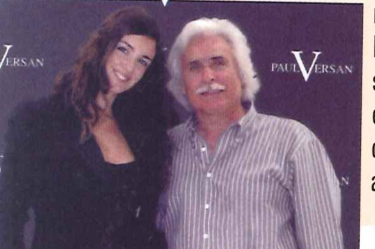
Zapatilla ligera capaz de resistir las más duras condiciones. De Nike para él.

Pantalón corto (hasta la rodilla) con bolsillos en un lateral y estampado collage en el otro. De Quiksilver para él.

noticias

Paz Vega

La nueva temporada de la prestigiosa firma de relojes y accesorios Paul Versan contará con la imagen de la actriz Paz Vega. La vitalidad, profesionalidad y elegancia de la joven sevillana corresponde con el espíritu de la colección de Paul Versan de gafas de sol y relojes. Sin duda, estos complementos se convertirán en tu mejor arma de seducción.



Virtual Fashion

¿Has soñado con ser diseñador/a de moda? El programa de ordenador Virtual Fashion Works 1.0 te lo pone fácil. Con una amplia gama de herramientas sencillas e intuitivas podrás diseñar prendas en 3D sin necesidad de realizar el patronaje. Sobre un maniquí los materiales y tejidos utilizados se comportarán como en la realidad.



Crea estilo

Tres en uno. La nueva Cruzer3 de Braun te permite definir tu estilo como más te guste ya que además de afeitar, perfila y recorta. Déjate llevar por tu imaginación y cambia tu look con facilidad. Su cabezal flotante y extra largo apura al máximo el afeitado, el accesorio perfilador precisa las formas y el recorta-barbas te permite mantener la barba a la longitud deseada. Además, la nueva Cruzer3 es recargable para que puedas usarla donde quieras y se puede lavar con agua.

POR ANA MÁRQUEZ

MODA

Tendencias de última generación

CÁLIDOS UNIFORMES...

Los modelos, las formas y los diseños de las prendas más trendy de esta temporada estival están inspirados en áridos uniformes de explorador y de safari. Los pantalones 3/4 son la prenda estrella que, junto con una camiseta ajustada sin mangas, queda muy casual para las noches de verano. Las sandalias, por primera vez, han dejado paso al calzado cerrado, como las zapatillas de básquet de los años 70.

Camiseta de algodón con estampado preciosista sin mangas y con broche en la espalda. De Roxy para ella.

Bandolera de nylon inspirada en el típico zurrón de pastor, con cierre, dos compartimentos exteriores y una sola asa. De Reebok para ella.

Pantalón 3/4 tipo safari con bajo ajustable y botones en cinturilla para acoplar a tu cintura. De Pull And Bear para ella.

Zapatilla inspirada en las utilizadas para jugar al baloncesto en los años 70. Hecha en piel brillante con acabados elegantes. De Nike para ella.

ALTAS TEMPERATURAS

Llega el mes más caluroso del año, los grados centígrados se disparan y no hay nada que detenga el árido ambiente que respiras. Combate el calor con buen humor y prendas ligeras de alegres colores



Reloj con esfera ovalada y fondo de cuarzo satinado con divertidos números. De Paul Versan.

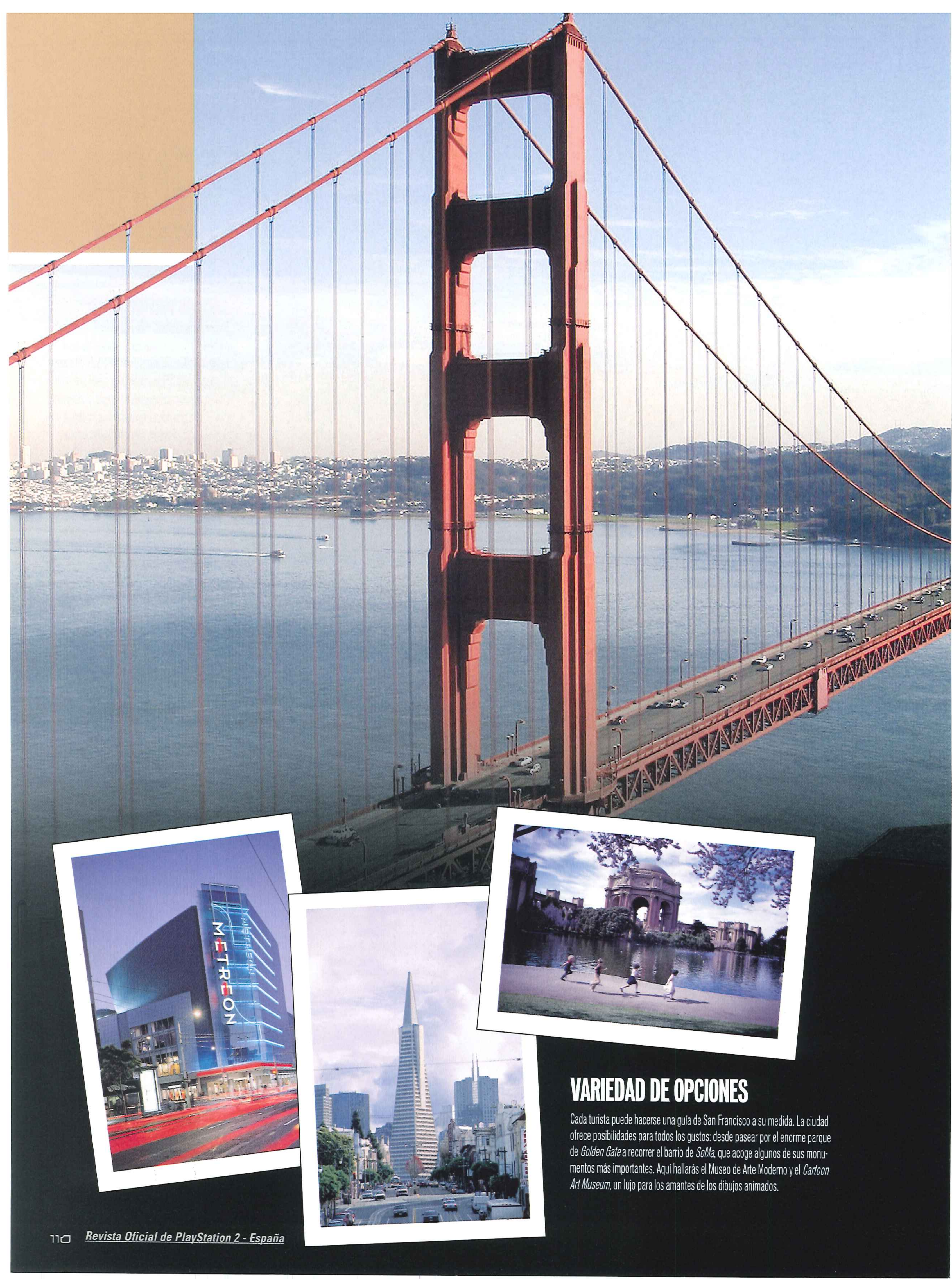


Gafas de sol de materiales muy ligeros y lentes de policarbonato. De Mormaii.

SÉ PRECAVIDO...

Anochece más tarde, las horas del día se alargan y los rayos ultravioleta son más peligrosos que nunca. Cubre la cabeza con un sombrero, protege tus ojos con unas gafas de sol con lentes homologadas y vigila las horas de exposición al sol para evitar insolaciones.

Sombrero de tejido vaquero con estampado graffitero y con cordón de adorno. De Hugo Boss.



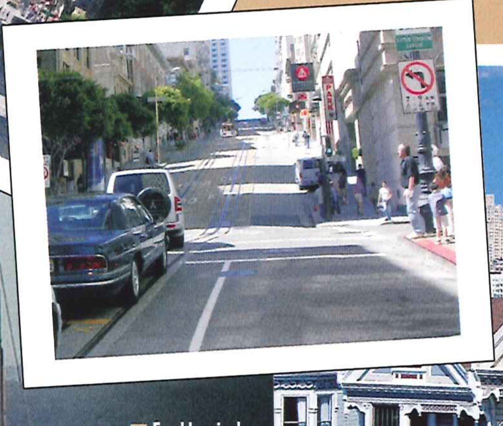
VARIEDAD DE OPCIONES

Cada turista puede hacerse una guía de San Francisco a su medida. La ciudad ofrece posibilidades para todos los gustos: desde pasear por el enorme parque de *Golden Gate* a recorrer el barrio de *SoMa*, que acoge algunos de sus monumentos más importantes. Aquí hallarás el Museo de Arte Moderno y el *Cartoon Art Museum*, un lujo para los amantes de los dibujos animados.

POR YOLANDA GONZÁLEZ

VIAJES

Donde el protagonista eres tú





En el barrio de Hight Ashbury, donde estalló la revolución hippy de los sesenta, la mayoría de las casas son de estilo victoriano

San Francisco

Descubre todos los encantos de una de las ciudades más peculiares de EE.UU. Te cautivará...

Puede parecer un trabalenguas o una contradicción, pero San Francisco es quizá la ciudad menos americanizada de los Estados Unidos. La más pintoresca y la que guarda un pasado más atractivo. Este enclave californiano, ubicado a unos 635 kilómetros de Los Ángeles, se extiende a lo largo de la orilla de una larga bahía y fue fundado en 1776, cuando el padre Junípero Serra construyó la misión de Dolores para convertir al cristianismo a la población indígena. Años más tarde, en 1848, buscadores de oro acudieron a asentarse en la ciudad ante el descubrimiento en Sierra Nevada, al Este, yacimientos de este apreciado metal. El movimiento *hippy* de los sesenta y la comunidad gay también calaron fuerte en esta ciudad a la que imprimieron de libertad y ciertos aires bohemios.

Si su historia en sí no te atrae y estás buscando un fuerte aliciente para visitar San Francisco, debes saber que esta ciudad, que fue sede del campeonato mundial de videojuegos en 2004, alberga el *Metreon Center*, un recinto propiedad de **Sony C.E.** enfocado al ocio y al entretenimiento digital. En su interior, además de tiendas y restaurantes, encontrarás un particular paseo de la fama para las estrellas de los videojuegos. Y es que ya no sólo los nombres más famosos del séptimo arte tienen derecho a imprimir sus huellas en el asfalto. Apúntate bien la dirección: 101 de la *Fourth Street*.

Una vez que abandones este paraíso de los amantes del videojuego, es casi obligado que recorras los rincones más atractivos de esta ciudad. Aunque nunca antes hayas estado aquí, te sentirás como un oriundo más. Y es que las empinadas calles de San Francisco y el famoso puente *Golden Gate* han sido



LA ISLA DE ALCATRAZ

Convertido en uno de los puntos de mayor interés de la bahía, la Isla de Alcatraz fue utilizada como prisión de máxima seguridad entre los años 1933 y 1963. Entre sus reclusos más famosos, destacan Al Capone y Robert Stroud. Si tienes curiosidad por acercarte, ofrecen visitas organizadas.

FESTIVAL DEL CANGREJO

El cangrejo es uno de los productos más típicos de San Francisco. Cada año, durante todo un mes, este crustáceo se convierte en el rey de la gastronomía en todos los restaurantes y de una multitud de actos de ocio.

escogidos como escenario para no pocas películas. Tú no te agobies por la inclinación del terreno, la red de transporte público es excelente y llega a todas partes. Sus tranvías o *Cable Car* son ideales para moverse por el centro y para desplazarte a los barrios de Castro, *Mission* y *Hight Ashbury*, súbete a un *transfer*, similar a nuestros autobuses.

Union Square es la zona centro de la ciudad, una amalgama de tiendas, lujosos hoteles, restaurantes y vendedores ambulantes. A escasas manzanas del corazón de San Francisco nos encontramos con *Chinatown*, uno de los rincones más densamente poblados de esta ciudad. Es un lugar idóneo para recorrer sus estrechos callejones, sus tiendas de objetos variopintos, y a veces inservibles, y sus restaurantes.

LA RED DE TRANSPORTE PÚBLICO DE ESTA CIUDAD ES AMPLIA Y MUY COMPLETA

Aunque San Francisco ha perdido parte de sus encantos como puerto pesquero, el *Fisherman's Wharf* merece una visita. Olvídate del bullicio que gira alrededor de sus tiendas de *souvernirs* y detente contemplando el puente de *Golden Gate*. Cuando se terminó de construir, en 1937, era el puente colgante más largo del mundo. El recorrido del puente, que puede hacerse a pie, cruza los 3 kilómetros de la bahía. *Mission* es el barrio hispano de San Francisco por excelencia. Mientras disfrutas de unos exquisitos tacos, regálate un paseo por Valencia *Street*, su calle principal. Junto a tiendas, cafés y librerías, destaca la fábrica de vaqueros más famosa del mundo: *Levi Strauss & Co.* Si quieres, puedes ser testigo de su proceso de fabricación. Más información en www.sfvisitor.org



PlayStation®2
Revista Oficial - Esp
CONCURSO
AREA 51
Virgin Play y PlayStation 2 Revista Oficial necesitan tu ayuda para acabar con los invasores alienígenas. Si quieres ser uno de los 30 afortunados ganadores de un juego Area 51 para PlayStation 2, tan sólo tienes que enviar un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del 17 de agosto.
HAZMAT UNIT
PlayStation®2
MODO ONLINE INCLUIDO
AREA-51
16+
MIDWAY
30 JUEGOS
Area 51 (c) 2005 Midway Studios - Austin Inc. Todos los derechos reservados. Area 51 es una marca comercial de Midway Games West Inc. MIDWAY y los logos de Midway son marcas comerciales de Midway Amusement Games, LLC.
16+
España por Virgin PLAY
MIDWAY
¿Qué rockero interpreta al jefe alienígena del juego?
A) Marilyn Manson B) Rosendo C) The Edge
CONCURSO «AREA-51»
La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra **areaps2, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: **areaps2 A**
Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 17 de agosto.



POR I.G.

LOS MEJORES TRAILERS DE LA RED

Con el verano llegan los primeros avances de la cartelera de Otoño

KING KONG

Peter Jackson no escatima imágenes del gorila protagonista en el primer tráiler de King Kong. Podréis encontrarlo en esta web incluso con audio en castellano.

www.kingkongmovie.com



IN HER SHOES

Curtis Hanson adapta al cine uno de los mayores best sellers del mercado USA, con Cameron Diaz y Shirley MacLaine encabezando el reparto.

www.apple.com/trailers/fox/in_her_shoes.html



OPEN SEASON

Sony apuesta también por la animación por ordenador, aunque su primera película en el género no llegará a los cines hasta noviembre... ¡de 2006!

www.sonypictures.com/movies/openseason



SUPERCROSS

Motos y chicas guapas son los principales atractivos de esta espectacular película basado en el mundo del SuperCross. Ojalá tenga más exito que Torque.

www.supercrossmovie.com



POR ISABEL GARRIDO



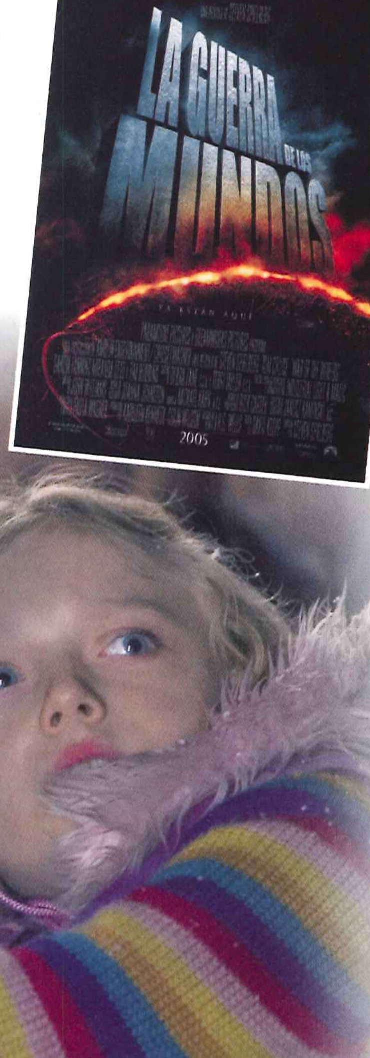


LA GUERRA DE LOS MUNDOS

Humanos cayendo como moscas

TÍTULO ORIGINAL:
WAR OF THE WORLDS
DIRECTOR: STEVEN SPIELBERG
GUIÓN: DAVID KOEPP, JOSH FRIEDMAN
REPARTO: TOM CRUISE, DAKOTA FANNING, MIRANDA OTTO, JUSTIN CHATWIN, TIM ROBBINS
GÉNERO: CIENCIA-FICCIÓN
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: UIP

La hipótesis de que la raza humana no sea tan importante como se cree en la mayoría de las ocasiones hace que la última película de Steven Spielberg se erija como el retrato de un holocausto en el que la exterminación humana parece ser el final inevitable de la historia. Para aquellos que leímos el libro de H.G. Wells en el que se basa la película, el final puede que no nos sorprenda mucho. Esos otros que esperan simplemente una película de aventuras sin muchas cuestiones planteadas pero sí muchas respuestas bien masticadas, mejor que no se hagan ilusiones incluso a pesar de los venerados, impolutos y magníficos efectos especiales. La voz del narrador (Morgan Freeman en el original) sentencia el principio y el fin de esta locura fantástica de destrucción masiva. Ray, el prota (Tom Cruise), ni querrá ni será capaz de salvar al mundo.



CINE

Lo mejor de la cartelera

TÍTULO ORIGINAL:
FANTASTIC FOUR
DIRECTOR:
TIM STORY
GUIÓN:
MICHAEL FRANCE, MARK FROST,
REPARTO: IOAN GRUFFUDD, MICHAEL CHIKLIS, JESSICA ALBA, CHRIS EVANS, JULIAN MCMAHON
GÉNERO: ACCIÓN
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: 20TH CENTURY FOX

POR BRUNO SOL

LOS 4 FANTÁSTICOS

Adaptar a la gran pantalla este clásico de Marvel no era sencillo, pero la magia del ordenador y un gran casting obraron el milagro

Si ha existido un cómic de **Marvel** difícil de plasmar en imagen real, ese ha sido *Los Cuatro Fantásticos*. Los sorprendentes poderes de sus integrantes lo convertían en una pesadilla inviable para los equipos de efectos especiales (menos para el inefable Roger Corman, que produjo una adaptación de lo más cutre en 1994). Por suerte, la tecnología ha evolucionado y **Fox** nos presenta por fin este verano la reencarnación, en carne y hueso, de Mr. Fantástico (Ioan Gruffudd), La Cosa (Michal Chiklis), La Mujer Invisible (Jessica Alba) y La Antorcha Humana (Chris Evans). Frente a ellos, un villano no menos mítico: el Doctor Muerte (Julian McMahon). La película promete no defraudar a los millones de seguidores del cómic original, creado en 1961 por Jack Kirby y Stan Lee. Curiosamente, para recrear a La Cosa no se recurrió al ordenador, sino a un incómodo traje de goma de 30 kilos de peso, que fue la pesadilla de Michael Chiklis.

EL SITE DEL MES

POR B.S.

http://www.fantasticfourmovie.com

Los 4 Fantásticos

Una web rebosante de información y descargas

Si no puedes esperar a ver en el cine a los Cuatro Fantásticos de **Marvel**, en esta web encontrarás todo tipo de información (en castellano) sobre la película. Aún más llamativo que su diseño, es la gran cantidad de contenidos descargables que ofrece esta página. Apunta, cuatro tráilers diferentes, ocho fondos de escritorios, salvapantallas, iconos y un juego de flash, muy bueno, pero que tarda un infierno en cargar.



BAD SANTA

Billy Bob Thornton nos invita a vivir unas navidades en julio

Por Bruno Sol

Y no una Navidad cualquiera, sino la más ácida jamás plasmada en celuloide. Los hermanos Coen son los productores de esta cruda comedia, dirigida por Terry Zwigoff (*Ghost World*), cuyos minutos iniciales dejan bien claro que no se trata de un *remake* de *Que Bello Es Vivir*. Thornton es el *Bad Santa* del título, un ladrón amargado y alcoholizado que desvalija por las noches los grandes almacenes en los que ejerce de Santa Claus durante el día.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 3/5

Tomas falsas. Escenas eliminadas. *Making Of*. Tráilers. (Todo ello con subtítulos en castellano).

VALORACIÓN: 4/5

Bad Santa no es para estómagos débiles, pero te garantizo que reirás (y mucho) con la historia de este canalla y el ejército de «losers» que le rodean. Si Frank Capra levantara cabeza...

DIRECTOR: TERRY ZWIGOFF
REPARTO: BILLY BOB THORNTON, TONY COX, LAUREN GRAHAM, LAUREN TOM, BERNIE MAC, JOHN RITTER.
GÉNERO: COMEDIA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: COLUMBIA TRISTAR HOME ENTERTAINMENT
TIPO DE DVD: DVD-9.
IDIOMAS: CASTELLANO, INGLÉS, FRANCÉS, ITALIANO (TODOS EN 5.1)
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS, FRANCÉS, ITALIANO, ÁRABE

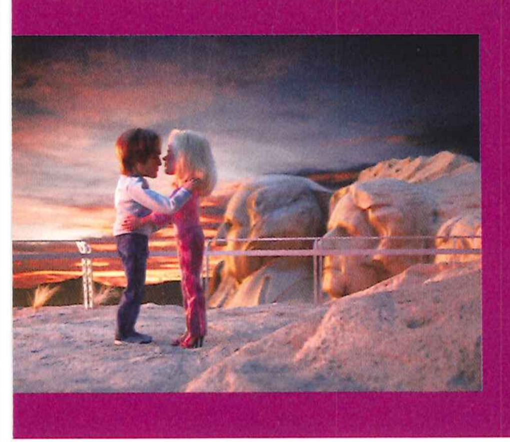
P.V.P.: SIN CONFIRMAR





DIRECTOR:
TREY PARKER.
REPARTO: PELÍCULA DE MARIONETAS
GÉNERO: COMEDIA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: PARAMOUNT HOME ENTERTAINMENT
TIPO DE DVD: DVD 9
IDIOMAS: INGLÉS, ESPAÑOL Y CATALÁN.
TODOS EN DOLBY DIGITAL 5.1 SURROUND.
SUBTÍTULOS: INGLÉS Y ESPAÑOL
P.V.P.: 19,99 EUROS





DVD VÍDEO
El mejor cine para disfrutar en casa

Por Isabel Garrido

TEAM AMERICA

Nadie escapa ante la voracidad del Team America

Trey Parker, Matt Stone y Pam Brady firman un guión que según explican no es más que una metáfora del poder militar que Estados Unidos trata de conseguir en el mundo detrás de su obsesiva campaña antiterrorista. Para ello crean un *Team America* que es poco acertado a la hora de saber dónde se esconde el terrorismo más mortífero. Para colmo de males, en su afán de arreglar los descosidos del mundo, arrasan sin compasión todo lo que tocan. Como diría aquel «es peor el remedio que la enfermedad». En esta ocasión los responsables de la mordaz *Southpark* (Parker y Stone) recurren a las marionetas.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 5/5

Para ver todos los secretos de una producción que tira de efectos especiales manuales y artesanales, el disco incluye reportajes sobre cómo se diseñaron los escenarios, las marionetas o su manejo. Además escenas eliminadas y ampliadas junto con divertidas tomas falsas; *storyboards* y tráilers de cine. Una delicia en estos tiempos dominados por la informática.

VALORACIÓN: 5/5

Paramount nos trae una de esas películas para ver más de una vez y recordar, comentar y sobre todo reír con los amigos gracias a los *gags* y frases memorables que despliega cada tres segundos su metraje. De un modo hilarante se tratan temas, por desgracia, de actualidad que nos arrancan una sonrisa ácida y una reflexión casi inconsciente. Puede que las creaciones de Parker y Stone, responsables de las barbaridades más salvajes de *Southpark*, nos ayuden a sobrellevar sin tanta tensión los titulares de la prensa diaria. Diversión inteligente.







NADA EN COMÚN

O el peculiar encanto de una comedia de culto...

por Bruno Sol

DIRECTOR:
ZACH BRAFF
REPARTO: ZACH BRAFF, NATALIE PORTMAN, IAN HOLM, JEAN SMART, PETER SARSGAARD.
GÉNERO: COMEDIA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR:
BUENAVISTA HOME ENT.
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO, INGLÉS, FRANCÉS, PORTUGUÉS (TODOS 5.1)
SUBTÍTULOS:
CASTELLANO, INGLÉS, FRANCÉS, PORTUGUÉS...
P.V.P.: 21,95 €

Zach Braff (Scrubs) dirige, escribe y protagoniza esta película, con la que se ha convertido en una de las esperanzas del nuevo cine de EE.UU. En esta extraña comedia cuenta el regreso a casa de un joven actor con motivo del entierro de su madre. Allí se rencontrará con viejos amigos y conocerá a Sam (Natalie Portman), la chica que le devolverá la ilusión de vivir.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 4/5
Comentarios. Escenas eliminadas. *Making Of*. Tomas falsas. Anuncio promocional de la BSO.

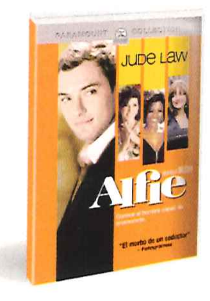
VALORACIÓN: 4/5
Una comedia inteligente y reflexiva, que ya es un título de culto en su país de origen.



■ Jude Law hereda el papel que consagró a un joven llamado Michael Caine en 1965

■ A pesar de ser un tema muy japonés, los adolescentes de Go también tienen puntos en común con los españoles

por B.S.



ALFIE

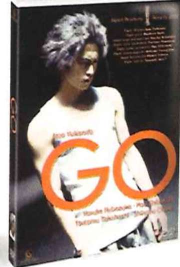
Hollywood intentó rentabilizar el encanto de Jude Law con este innecesario *remake* del clásico protagonizado por Michael Caine en 1965. Uno de los encantos de aquel filme residía en mostrar el «Swinging London» de la época, algo que desaparece al trasladar la historia al Nueva York actual.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 5/5
Comentarios. 5 documentales. Secuencias de baile. Escenas eliminadas. *Storyboards*.

VALORACIÓN: 3/5
Magnífica edición DVD para una película que no merece tanto.

DIRECTOR:
CHARLES SHYER
REPARTO: JUDE LAW, MARISA TOMEI, SUSAN SARANDON, NIA LONG
GÉNERO: COMEDIA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR:
PARAMOUNT HOME ENT.
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO E INGLÉS EN 5.1
SUBTÍTULOS:
CASTELLANO, INGLÉS
P.V.P.: 20 €

por I.G.



GO

El tema de ***Go*** puede resultar incomprensible, «tal cual», para el público europeo. Un chico nacido en Japón sigue siendo coreano porque sus padres lo son. Es un absurdo problema de castas en el primer mundo. Aunque también es «sólo una historia de amor» como bien dice su protagonista.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 5/5
Making Of, reportajes y más.

VALORACIÓN: 4/5
A pesar de lo lejano de la sociedad retratada, es una historia de jóvenes adolescentes, con sueños y aspiraciones.

DIRECTOR:
ISAO YUKISADA.
REPARTO: YOSUKE KUBUZUKA, KOU SHIBASAKI, SHINOBU OOTAKE, TARO YAMAMOTO, TSUTOMU YAMAZAKI, HIROFUMI ARAI, ANRI BAN, MASATO HAGIWARA.
GÉNERO: DRAMA
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
DISTRIBUIDOR:
THE WALT DISNEY COMPANY
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO DOBLY DIGITAL 5.1 Y JAPONÉS EN DOLBY DIGITAL STEREO.
SUBTÍTULOS: CASTELLANO Y CATALÁN.
P.V.P.: 15 €

NOTICIAS por Bruno Sol

ZONA-2

Otras dos conocidas comedias televisivas dan el salto al formato DVD



UN CHAPUZAS EN CASA TEMPORADAS 1 Y 2

Buena Vista Home Ent. edita en España, de una sola tacada, las dos primeras temporadas de *Un Chapuzas En Casa* (**Home Improvement**), una serie emitida por la 2 de TVE y que cosechó una tremenda acogida en su país de origen. Este éxito propició el salto de Tim Allen, su protagonista, a la pantalla grande en una serie de películas familiares (*Vaya Santa Claus, De Jungla A Jungla*) a cual más lamentable. Acompañando a Allen en estas dos primeras temporadas podremos reconocer a una jovencísima Pamela Anderson. Ambas temporadas incluyen tomas falsas y comentarios de audio. El precio de cada temporada es del 39,95 €.



LA NIÑERA TEMPORADA 1

Otra comedia familiar que llega al formato DVD, tras su paso por las televisiones autonómicas y el canal de pago **Fox**, es *La Niñera*. Fran Drescher interpreta a una deslenguada vendedora de cosméticos a domicilio que se convierte en la niñera de los tres hijos de su rico empresario teatral. El principal atractivo de la serie residía en los ácidos duelos verbales entre Fran y Miss Babcock (Lauren Lane), la altiva ayudante del millonario. Estos cuatro DVD recopilan 24 episodios de la primera temporada e incluyen como extra comentarios de audio de Fran Drescher y un documental. El precio, 29,99 €.

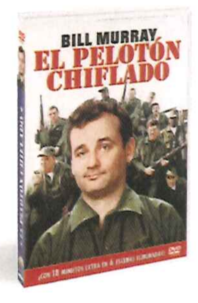



El Pelotón Chiflado fue uno de los primeros taquillazos de la sociedad Murray-Reitman. Luego llegarían Los Cazafantasmas


Poco podía imaginar Costner, cuando hizo Silverado, que los Western iban a darle las mayores alegrías de su carrera


Lo mejor de la aventura de estos tres amigos es, sin duda, su encuentro con un oso pardo

por B.S.



EL PELOTÓN CHIFLADO

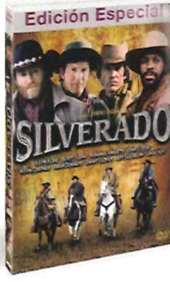
Los críticos se rinden ahora ante Bill Murray, pero nosotros lo adorábamos ya desde hace más de 20 años, cuando protagonizaba comedias tan descerebradas como ésta, que por fin aparece en formato DVD. Y lo hace en una edición de lujo ¡con 18 minutos de metraje extra!

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 4/5
Escenas eliminadas.Documental. Comentarios de audio.

VALORACIÓN: 4/5
Harold Ramis y John Candy acompañan a Murray en su desafortunada decisión de alistarse en el ejército de EE.UU. Aún lo están lamentando...

DIRECTOR: IVAN REITMAN
REPARTO: BILL MURRAY, HAROLD RAMIS, WARREN OATES, JOHN CANDY, SEAN YOUNG, JOHN LARROQUETTE
GÉNERO: COMEDIA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: COLUMBIA TRISTAR H.E.
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: INGLÉS (5.1), CASTELLANO E ITALIANO (AMBOS EN SURROUND)
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS, PORTUGUÉS
P.V.P.: 14,99 €

por B.S.



SILVERADO ED. ESPECIAL

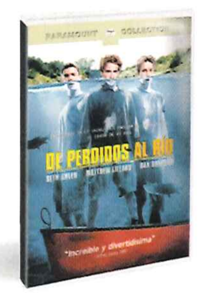
Después de dirigir *Reencuentro* y *Fuego En El Cuerpo*, Lawrence Kasdan sorprendió en 1985 al recuperar un género denostado como era el *Western*. Y lo hizo de forma brillante, contando para ello con un reparto excepcional, en el que destaca John Cleese, que enterró su perfil cómico para dar vida al villano de la película.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 3/5
Tres documentales. Tráilers.

VALORACIÓN: 3/5
Columbia reedita en DVD uno de los mejores *westerns* que ha dado el cine moderno. Entre el reparto destaca un jovenzuelo llamado Kevin Costner.

DIRECTOR: LAWRENCE KASDAN
REPARTO: KEVIN KLINE, SCOTT GLENN, ROSANNA ARQUETTE, JOHN CLEESE, KEVIN COSTNER, DANNY GLOVER
GÉNERO: WESTERN
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: COLUMBIA TRISTAR HOME ENTERTAINMENT
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO SURROUND, INGLÉS 5.1
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS, PORTUGUÉS, DANÉS...
P.V.P.: 14,99 €

por I.G.



DE PERDIDOS AL RÍO

Reflexiones de un grupo de amigos treintañeros que se van de acampada para darse cuenta de que ya son demasiado mayores para «divertirse». Moralina conservadora típica yanqui para llegar a ser hombres de provecho.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 3/5
Escenas eliminadas, comentarios, etc.

VALORACIÓN: 3/5
Recuerda al anuncio de un coche alemán: a los 26, a los 27... ¡Y a los 30 acampada con los amigos antes de sentar la cabeza como mandan los cánones. Al final «hasta ñoñita».

DIRECTOR: STEVEN BRILL
REPARTO: MATTHEW PRICE, ANDREW HAMPTON, JARRED RUMBOLD, CARL SNELL, ANTONY STARR, DAX SHEPARD, MATTHEW LILLARD, SETH GREEN
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: PARAMOUNT HOME ENTERTAINMENT
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1
SUBTÍTULOS: ESPAÑOL, INGLÉS Y PORTUGUÉS. LOS COMENTARIOS EN INGLÉS Y ESPAÑOL
P.V.P.: 17,95 €

CÓMIC
Universos de papel

Por Bruno Sol

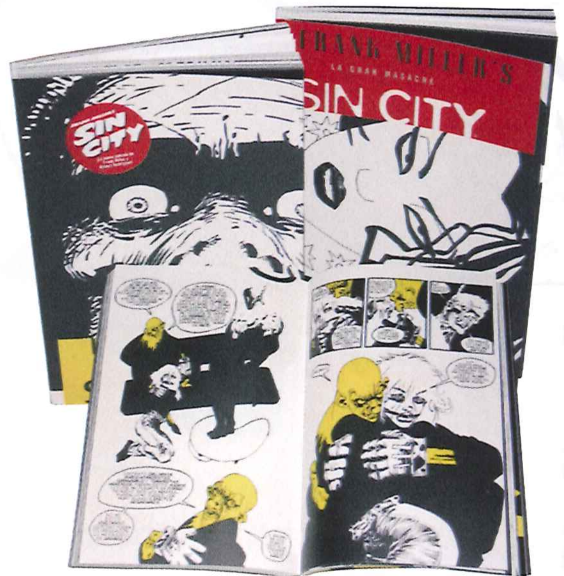


■ Animales y humanos conviven en Liberty Meadows... ¿Pacíficamente?

MARVEL KNIGHTS LOS 4 FANTÁSTICOS

GUIÓN: ROBERTO AGUIRRE-SACASA
DIBUJANTE: STEVE MCNIVEN
EDITORIAL: PANINI COMICS
P.V.P.: 2,90 €

¿De qué viven los superhéroes? ¿Quién paga los desperfectos causados en su lucha contra los supervillanos? La cruda realidad alcanza a los Cuatro Fantásticos (de furiosa actualidad por su reciente adaptación cinematográfica), en *El Lobo A Las Puertas*, una miniserie de dos números que narra la repentina ruina económica de la familia Richards. Sin un dólar en el bolsillo, se ven obligados a mudarse a un modesto apartamento mientras buscan trabajo. ¿La Cosa trabajando en la construcción? Eso es algo que no se ve todos los días...











■ Cada volumen incluye una galería en la que otros autores muestran su visión de Sin City

SIN CITY

Por B.S.

GUIÓN Y DIBUJO: FRANK MILLER.
EDITORIAL: NORMA ED.
P.V.P.: 12 €

Con motivo del estreno en los cines de *Sin City*, **Norma Editorial** ha re-editado la magistral obra de Frank Miller en ocho tomos que recogen las tres tramas adaptadas a la gran pantalla (*El Duro Adiós, La Gran Masacre, Ese Cobarde Bastardo*), así como el resto de las historias que se desarrollan en la Ciudad del Pecado. Puro cine negro hecho cómic que te deslumbrará por su rompedora estética visual y la calidad de sus guiones. Cada uno de los ocho tomos incluyen entre sus páginas una galería con las portadas originales, y otra en la que famosos autores como Mike Mignola o Walter Simonson ofrecen su visión de *Sin City*.

UNA DIVERTIDA PARODIA DEL FAMOSO APRENDIZ DE MAGO CREADO POR J.K. ROWLING

HARRY PÓRREZ

por B.S.

GUIÓN Y DIBUJO: VERGARA Y ENRIQUE CARLOS
EDITORIAL: EL JUEVES EDICIONES
P.V.P.: 9,90 €

El Jueves Ediciones acaba de poner a la venta el primer álbum con las aventuras de Harry Pórrez, uno de los inquilinos del semanario *Mister K.* No hace falta ser un genio para adivinar el origen de este de mago, ni del resto de personajes que aparecen: el profesor Mumble-mumble, el malvado Condemort, Herminia o Rob Muesli. Lógicamente, quienes más van a disfrutar de este cómic son los *fans* de Harry Potter, pero el humor que derrochan sus páginas acaba conquistando a todos los lectores.

■ Las referencias al universo de Harry Potter son constantes en este cómic



EL CANTO DEL LOCO

Tras una locura diagnosticada, se esconde la ternura más salvaje de la música.

Dani, David, Chema y Jandro nos cuentan su nuevo estado de ánimo

ZAPATILLAS

Una clara madurez suena en este nuevo trabajo. Bajo un sencillo y directo título se esconden trece temas que tratan del amor, del desamor y de la vida en general. Con más protagonismo de las guitarras y con un tempo más rápido han logrado que el rock retumbe en tus oídos. Melodías que atrapan tu atención y letras que llegan al corazón. El Canto del Loco regresa con acordes más salvajes y una voz mucho más depurada.

POR ANA MÁRQUEZ
FOTOGRAFÍA: SONY BMG

MÚSICA
La actualidad musical al completo

¿Cómo se ve El Canto del Loco después del éxito cosechado con *Estados de Ánimo*?
David: Más loco que nunca.
Dani: Con este nuevo disco, *Zapatillas*, hemos querido ser más extremistas; el *rock* es más *rock* y las canciones de amor más intimistas.

Quieres decir que *Zapatillas* es un disco extremista...
Dani: No de actitud, pero sí de sonidos. *Zapatillas* es la evolución de todo lo que hemos hecho en los dos anteriores discos hasta hoy.
David: Siempre hemos hecho *rock-pop*, pero esta vez es más excéntrico.
Chema: Hemos intentado que el disco muestre un espíritu fresco, espontáneo y natural.
Dani: De habernos juntado los cuatro en un local a tocar...

Un estilo de directo...
Dani: Eso es, nos apasiona nuestro trabajo, de meternos en un local de ensayo y pasárnoslo bien con una canción. Y si nosotros nos lo pasamos bien, por qué no hacer que la gente también disfrute.
David: Lo que pretendemos es que la gente se mueva, cante y sienta con nosotros ya sea en su casa escuchando el disco, como en un concierto.

***Zapatillas* destila nostalgia y cierta crítica social juvenil, como el *single* debut...**
Dani: *Zapatillas* es una metáfora, no es lo mismo zapatilla que zapato. La gente que va en zapatillas tiene que ver más con la cultura, con el buen rollo, con la ilusión, la lucha... Los zapatos son aburridos tristes, de oficina, sin cariño... De eso va la canción, de la necesidad de tener un poco más de normalidad, de saber que todo el mundo hacemos lo mismo, que todos somos seres humanos. Esa es la base de la vida y no se necesita tanta tontería. Es mucho más bonito vivir con zapatillas.

¿Echáis de menos tiempos pasados?
Dani: Siempre...
David: Lo que ha pasado nunca volverá.
Dani: ... sobre todo cuando tienes casi treinta años y quizá no has encontrado a una persona que te llene. Te acuerdas de antes, de aquella chica... Y eso nunca volverá. Echas de menos esos momentos en el parque, esa ilusión por saber si vas a encontrarte con la chica que te gusta. Es una pena que estos detalles se vayan perdiendo con los años.

De todos modos, el éxito también puede ser el culpable de esa pérdida, ¿no?
Dani: No te creas, nosotros renegamos de la fama. La gente nos conoce, pero tenemos la suerte de que nos respetan.
David: Seguimos haciendo lo mismo.

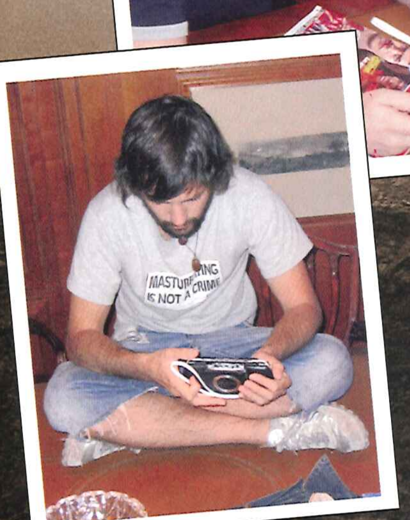
«HABLAR DE AMOR ES LO MÁS BONITO, ES LA HERRAMIENTA MÁS HERMOSA PARA SOLUCIONAR PROBLEMAS»

¿Creéis que la música debe cumplir una función social a través de letras comprometidas?
Dani: Cada uno que interprete y sienta las canciones como quiera. Es cierto que hasta ahora no habíamos tocado temas sociales (como la canción *Avísanos*), pero para mí lo más bonito sigue siendo hablar de amor. Es la herramienta más hermosa para solucionar problemas. Con amor no hay rencor, ni odio, ni mal rollo.
David: También es cierto que la música es un elemento necesario, no como mensaje reivindicativo, sino por lo que aporta, que es ilusión y ánimo. A veces se relaciona el valor social con lo político, y no tiene nada que ver con todo eso. La música posee un valor social de sentimientos.

«INTENTAMOS HACER TODO LO QUE ESTÉ EN NUESTRAS MANOS PARA AYUDAR A LOS MÁS DESFAVORECIDOS»

¿Os consideráis artistas comprometidos?
Jandro: Con las letras no, pero sí de actitud.
Chema: Intentamos hacer todo lo que esté en nuestras manos para ayudar a los más desfavorecidos o a quien lo necesite.
Jandro: Hemos tocado en conciertos benéficos y la canción de David (*Despiértame*) fue escrita para ser descargada de Internet con el fin de que todos los beneficios fuesen a parar a los damnificados del *Tsunami*.

¿Habéis incluido Despiértame en el disco?
David: Sí, pero suena diferente. Es la tercera versión que se hace de la canción.



CHIFLADOS POR PSP
¿Qué juego destacaríais este año?
Jandro: En estos últimos seis meses he tenido un poco abandonada la **Play**, pero ahora que ha salido el juego de *Star Wars: La Venganza De Los Sith* me he vuelto a enganchar.
Dani: *MOH Rising Sun* me sigue pareciendo un gran juego, estoy deseando probar *MOH European Assault*... Pero este último año, desde la última vez que nos vimos, he estado muy enganchado a *Fight Night Round 2*.
Chema: Yo me he quedado alucinado con el último de *Prince Of Persia* y *Dynasty Warriors* me parece muy interesante.
David: La verdad es que no soy muy jugón, pero el que más me ha llamado la atención en este último año ha sido *GTA: San Andreas*.

Conocéis la nueva portátil de Sony, PSP ¿Qué os parece?
Todos: Es espectacular.
Dani: El otro día me la enseñaron con una película y es increíble la calidad que tiene.

«DENTRO DE NUESTRA LOCURA, INTENTAMOS MANTENER UNA LÍNEA DE SENTIDO COMÚN QUE ES LO QUE NOS HA PERMITIDO LLEGAR HASTA AQUÍ»

¿Qué tal funcionó en Internet, tuvo muchas descargas?
David: Comparándolo con toda la música que se vende legalmente en Internet, está funcionando como una canción más. La gente aún no está concienciada en descargar música de manera lícita... Pero esperemos que aprendan.

Cómo se podría acabar con la piratería...
Jandro: Si lo supiéramos lo patentaríamos (risas).
Dani: No lo sé, nosotros hemos apostado por la fórmula del pack. *Zapatillas* se vende junto con un DVD que contiene 15 temas con vídeos grabados en el local de ensayo.

¿Dais una imagen de estar bastante locos, lo estáis realmente o es *marketing*?
Jandro: Nos gusta no tener normas.
Dani: Soy bastante visceral e impulsivo, pero coherente.
David: Dentro de nuestra locura, los cuatro intentamos mantener una línea de sentido común que es lo que nos ha permitido llegar hasta aquí.

Aunque lleváis dos años sin sacar disco, estáis muy presentes en el panorama musical español, incluso seguís sonando en la radio con canciones de anteriores álbumes. ¿Cómo que no os habéis tomado unas vacaciones?
David: Porque siendo jóvenes y teniendo ganas, por qué te vas a cortar.
Dani: Ya descansaremos con 60 años.

Apenas habéis dado tiempo a vuestros *fans* a que os echen de menos...
David: Que va, te equivocas. En el último concierto benéfico que hicimos con otros grupos, el de Nelson Mandela, el pabellón entero se levantó cuando nos vieron aparecer.
Dani: Mi madre, que fue, me dijo que parecía que la gente había ido al concierto para vernos a nosotros (risas).

¿Tenéis pensado hacer gira con *Zapatillas*?
Dani: A partir de septiembre haremos conciertos puntuales en salas pequeñas y en 2006 será la gira a lo bestia.
David: Con Hombres G vamos a hacer 12 conciertos bastante multitudinarios, en el que incluiremos algunos temas de *Zapatillas* para ir presentándolo al público poco a poco.

¿Cómo surgió la idea de hacer una gira conjunta con Hombre G?
Dani: Somos amigos desde hace tiempo y nos pareció muy divertido juntarnos los ocho en un escenario. El año pasado, en Las Ventas, tocaron un par de temas y fue espectacular ver al público tan animado. Así que esta gira va a ser la bomba, en el escenario nos mezclaremos y tocaremos canciones de unos y otros.

¿Qué tal os ha ido la mini-gira por Latinoamérica?
Jandro: Esta es la tercera vez que vamos, y es peremos que la vencida...
Dani: ¡Tenemos hasta un club de *fans*!

JANDRO
CHEMA
DAVID
DANI



Sí, deseo suscribirme a la *Revista Oficial de PlayStation 2 - España*

☐ Por un año (12 números) con el 20% de descuento al precio de 57,60 €

☐ Por un año (12 números) con una **tarjeta de memoria oficial para tu PlayStation 2** de regalo al precio de 72 €

Precios extranjero por vía aérea: Europa: 113 € Resto Paises: 129 €

Apellidos: .... Nombre: .... Edad ....

Dirección: ....

Población: .... C. P.: ....

Provincia: .... Teléfono: ....

Forma de Pago:

☐ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O´Donnell, 12. 28009 Madrid

☐ Giro Postal nº .... (indicando en el apartado "Texto": suscripción Revista Oficial PlayStation 2.)

☐ Domiciliación Bancaria: Banco .../.../.../.../ Sucursal .../.../.../.../ DC .../.../ Cuenta .../.../.../.../.../.../.../.../.../.../

☐ Tarjeta de Crédito nº .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ Títular: ....

Fecha caducidad .../.../ .../.../ Firma titular (imprescindible):

Enviar este cupón a Ediciones Reunidas S.A., *Revista Oficial PlayStation 2* departamento de suscripciones, C/ O´Donnell, 12 28009 Madrid.

Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarlo o rectificarla si es errónea. A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique.

* Oferta válida hasta fin de existencias.

Enrique en plan «poeta beat»

BUNBURY
FREAK SHOW

Las insólitas peripecias del loco zaragozano y su circo ambulante, reflejadas en una ambiciosa e interesantísima obra audiovisual sin precedentes en nuestro país

puro exceso

COMPACT-DISC
LA SELECCIÓN MUSICAL MÁS AUTÉNTICA DEL MOMENTO

CHAMBAO
POKITO A POKO
SONY / BMG
Los máximos exponentes de la fusión *Flamenco-digital*, en un tercer trabajo notablemente más asentado y definido en sus planteamientos, con la cálida y acogedora voz de **La Mari** reinando.

COLDPLAY
X & Y
EMI
El esperadísimo regreso de los de **Chris Martin**. Melancólicos himnos generacionales que contentan simultáneamente a la crítica más ceñuda y al público más frívolo. Carne de Nº1.

OASIS
DON'T BELIEVE THE TRUTH
EMI
Grandes canciones en el nuevo redondo de los díscolos hermanos **Gallagher**. Melodías levitatorias, estribillos beatlelianos irresistibles y toneladas de angustia juvenil. Embriagadores y turbulentos.

JOHN LEGEND
GET LIFTED
SONY / BMG
Brillante debut de este joven cantante y compositor de sólida formación musical, que aplica una nueva vuelta de tuerca al *Soul* de siempre, situándolo del lado de las mutaciones rítmicas del *Hip Hop*.



VARIOS
HOTEL COSTES
WAGRAM
Exquisiteces musicales de variadas procedencias en una deliciosa compilación estival, poblada de ritmos ensoñadores y melodías pizpiretas que remiten al lujo y al *glamour* de la Riviera francesa.

RUSSELL ALLEN
ATOMIC SOUL
INSIDEOUT MUSIC
El líder de los **Symphony X** se toma un respiro para reivindicar el sonido de las bandas de Blues-Rock preferentemente británicas. Un interesante y atípico ejercicio de estilo muy recomendable.



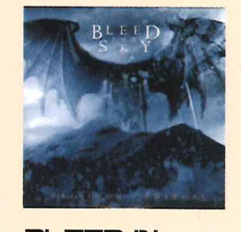
VARIOS
BUDDHA BAR VII
WAGRAM
Chill-Out de aires exóticos y aventureros en esta séptima entrega de las músicas más pinchadas del conocido club. Un caleidoscópico *collage* sonoro ideado para saludar la salida y la puesta del Sol. Rituales digitales.



JAMES LABRIE
ELEMENTS OF PERSUASION
INSIDEOUT MUSIC
Sin dejar de lado el característico sonido *Heavy* de su banda (**Dreamtheater**), el hiperactivo cantante tiende puentes hacia el AOR, el Pop e incluso la electrónica, en su búsqueda de nuevos sonidos e inspiraciones. Marcando pautas al *Rock*.



COUNTY JAIL
THE MEANING OF LIFE
COURT HOUSE RECORDS
Nueva entrega discográfica marcada, en esta ocasión, por una mayor intensidad instrumental y complejidad en la composición de las canciones, sin olvidar la crudeza sonora y los arrebatos de velocidad terminal.



BLEED IN THE SKY
PARADIGM IN ENTROPY
NUC. BLAST / MASTERTRAX
Debut de este aguerrido sexteto californiano, a caballo entre el *Hardcore* y el *Metal*, que impresiona por la potencia huracanada de sus interpretaciones y por su personalísimo sonido.



POR RAFA NOTARIO

Es de justicia reconocer sin reservas el mérito superlativo de experiencias tan rompedoras como esta fantasía, nítidamente inspirada en el *Rock'n'Roll Circus stoniano* que, a lo largo del pasado invierno, transformó la gira del apócrifo **Jim Morrison** aragonés en un espacio artístico total, donde la poesía cohabitaba con la lucha libre, el *Rock* flirteaba con el *Cabaret* y los payasos no siempre hacían reir... Una, en fin, delirante historia *felliniana* la narrada en este extenso reportaje (más de 2 h. de duración), que resume toda la historia del evento desde su misma concepción hasta su puesta en escena definitiva, al que se suma un audio CD con todas las canciones del *show*. Un espectáculo tan peculiar, multifacético, heterodoxo y desconcertante como su propio creador.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 3/5

Subtítulos, álbum fotográfico, entrevistas de fans y discografías de los participantes. Bien.

VALORACIÓN: 3/5

Instalado en un hermético universo personal, construido a base de fragmentos de romanticismo amargo, esquirlas de poemas decadentistas, jirones de negrura existencial y algunos pellizcos de bohemia *beat* desde donde contempla impávido las vertiginosas evoluciones de las modas, el maño continúa dando salida a todas sus oscuras obsesiones: vino, pobreza, sexo, ruina, éxtasis, abandono, traición... En los que se sumerge con la frenética entrega y falta de pudor que siempre le han distinguido. Mucho más cerca del desgarro esquizoide de **Tom Waits** (o de **Josele Santiago**) que de los lejanos «ayes» góticos de los **Héroes Del Silencio**. Enhorabuena.

CARACTERÍSTICAS
IDIOMAS: ESPAÑOL
SUBTÍTULOS: ESPAÑOL, INGLÉS
SONIDO: 2.0 PCM STEREO / 5.1
DOLBY DIGITAL
TIPO DVD: CD + DVD-9
COMPAÑÍA: EMI



SALOMÉ DE BAHIA
BRASIL
YELLOW PRODUCTIONS

La diva bahiana se pone de largo internacionalmente, con una astuta selección de temas del cancionero del Brasil adaptados a su contagioso estilo *Tropic-House*.



VARIOS
CITY LOUNGE
WAGRAM

Melodías de «alto *standing*», cadencias perezosas y picantes esencias jazzísticas, ideales para degustar el *cock-tail* de moda en **París**, **Berlín**, **Londres** o **Nueva York**. Sírvase a 0º.



VARIOS
SELECCAO DO BRASIL
WAGRAM

Recopilación de ritmos brasileños, con una primera parte dedicada a los clásicos de la *Bossa Nova* y el *Tropicalismo* y una segunda a la mezcla de *Electrónica* y *Samba* de última generación.



AMEN
GUN OF A PREACHER MAN
SECRET RECORDS

Casey Chaos al frente de unos **Amen** remozados, en un aplastante directo grabado en **Manchester** en febrero de 2003, machacando con sus arengas *punk-metálicas*.



SPIRITUAL BEGGARS
DEMONS
SPV

Nuevo proyecto del guitarrista Michael Amott (Carcass) con el que inaugura su propio sello discográfico, «Inside Out» con una orientación nítidamente hard-setentera.



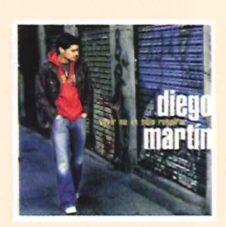
MARIZA
TRANSPARENTE
EMI

La reina del *neo-Fado* portugués retorna a las luces con un tercer álbum tan pletórico de hechizo y pasión como sus dos antecedentes, aunque sutilmente tamizado por una suave melancolía tropical.



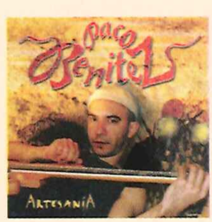
BACKSTREET BOYS
NEVER GONE
SONY / BMG

¡Los **Backstreet Boys** atacan de nuevo! Algo más reposados y un poquito más serios, como corresponde a su edad, regresa la *Boy-Band* por antonomasia, decidida a reconquistar a sus fans.



DIEGO MARTÍN
VIVIR NO ES SÓLO RESPIRAR
DRO

Estreno disquero de este jóven cantautor, que fusiona sin complejos el *Pop-Rock* clásico de escuela norteamericana con un llamativo aliento, entre italiano y aflamencado.



PACO BENÍTEZ
ARTESANÍA
JABERWOCKY PRODUC.

El bajista madrileño, veterano en mil batallas, se desmarca de modas y tendencias con un primoroso álbum de *Jazz-Fusión* al nivel de las mejores producciones internacionales.



AFRICANISM
VOL. 3
YELLOW PRODUCTIONS

Tercer volumen de la exitosa serie de compilaciones de *House Etnico*, firmadas por el músico y disc-jockey **Bob Sinclair**, con una nueva y generosa ración de *grooves* matemáticos, enriquecidos con varias esencias.



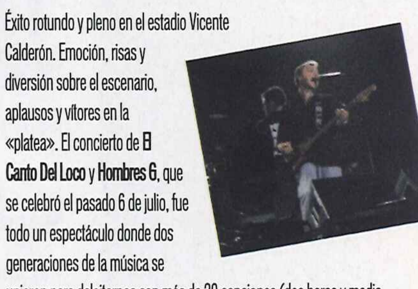
Iván Ferreiro, voz y líder de los recientemente desaparecidos **Piratas**, debuta en solitario con su primer álbum ***Canciones Para El Tiempo y La Distancia***, diez canciones escritas en su totalidad por el propio **Iván** y producidas por **Suso Saiz**.

Justo en el extremo opuesto del espectro sonoro, el ínclito **Neng de Castefa** lanzó su primer álbum como DJ profesional, con el «sorprendente» título ***¡Qué Pasa Neng!***, un doble disco con cinco temas compuestos por él mismo, más una selección de DJS y grupos del momento como **Tony Verdi**, **Vicente One More Time**, **Pastis** y **Buenri** y **DJ F**, entre otros.

La Oreja de Van Gogh, **Macaco**, **Bunbury**, **La Excepción**, **La Mala Rodríguez**, **Jota Mayúscula** y **Marlango** acuden a la Expo Universal de Japón en Aichi durante los días del 21 al 29 de julio para promocionar la música popular española. Todo ello gracias al apoyo de la SGAE (Sociedad General de Autores y Editores) que ha invertido más de 400.000 Euros en este ambicioso proyecto.

Falete, la nueva figura rumbera, ya es Disco de Oro (más de 50.000 copias vendidas) con su ópera prima ***Amar Duele***. Felicidades.

Una noticia luctuosa: finalmente cerró sus puertas para siempre el **CBGB** neoyorquino, mítica sala de conciertos que vio nacer al movimiento *Punk* en la ciudad de los rascacielos y primer escaparate de bandas como **Blondie**, **Ramones**, **Talking Heads**, **The Voidoids**... Una verdadera lástima.



Éxito rotundo y pleno en el estadio Vicente Calderón. Emoción, risas y diversión sobre el escenario, aplausos y vítores en la «platea». El concierto de **El Canto Del Loco** y **Hombres G**, que se celebró el pasado 6 de julio, fue todo un espectáculo donde dos generaciones de la música se unieron para deleitarnos con más de 30 canciones (dos horas y media de concierto). No te pierdas esta gira conjunta, hasta el 26 de agosto estarán visitando la geografía española. Consulta las fechas en las páginas web de ambos grupos.

HIP Jondo es el título de un original recopilario de *Hip Hop Cañí* y *Flamenco Rap*, con las participaciónes estelares de **La Excepción**, **Solo Los Solo**, **Tomasito**, **Mala Rodríguez**, **El Payo Malo** y otras figuras del *Flow* por bulerías. Ya a la venta.

Atención, góticos: **Peter Murphy**, ex-cantante y líder carismático de los terroríficos **Bauhaus**, visita nuestro país para presentar su nueva banda. Estas son las fechas :
12/07/05, Barcelona, BIKINI
13/07/05, Madrid, ARENA

Más visitas: los feroces rockeros suecos **The Hellacopters** dejarán testimonio por estos pagos de sus inclinaciones pirómanas en las siguientes fechas y localidades :
24/09/05, Barcelona (APOLO)
25/09/05, Bilbao (SANTANA)
26/09/05, Madrid (AQUALUNG)



FOTOGRAFÍA Y TEXTO:
JOSÉ LUIS DEL CARPIO

BMW 120I

5 PUERTAS

Para muy amantes de la gasolina

Y decimos eso porque te tiene que gustar mucho, pero mucho, el sonido y el tacto de los motores de gasolina para que elijas éste en lugar del 120D (no hay que olvidar que se ofrecen al mismo precio). Si éste tiene una postura de conducción perfecta, un aspecto sobresaliente y un comportamiento absolutamente fantástico, a la versión diésel hay que añadir su economía de uso y su proverbial empuje. Nada que ver con esta versión, mucho más burguesa y sin ninguna reacción radical. De hecho, hasta nos parece que tiene menos caballos cuando realizamos adelantamientos, ya que no transmite ninguna sensación de «poderío». Su cambio de 6 marchas no ayuda, ya que nos obliga a utilizarlo en exceso para lograr el par motor adecuado en una conducción rápida. Eso sí, si no se busca la «brutalidad» del empuje de la versión diésel y se valora el sonido y la finura de los motores gasolina, entonces éste es el modelo indicado. Bastidor que resiste cualquier error del conductor, ambiente burgués y un acabado muy BMW (aunque bastante menos lujoso que hace unos años), el 120i os dará lo que pedís. Pero insistimos, si queréis todo esto con un plus deportividad, ¡a por el diésel! ■

120I

- MOTOR: 1995 cc. (4 cilindros)
- POTENCIA: 150 CV. (6.200 RPM)
- ACELERACIÓN 0/100: 8,7 s.
- VELOCIDAD MÁXIMA: 217 km/h
- PESO: 1.335 kg.
- CONSUMO:
  Urbano
  10,7 l/100
  Extraurbano
  5,6 l/100
  MEDIO
  7,4 l/100
- DIMENSIONES
  Largo: 4.227 mm.
  Ancho: 1.751 mm.
  Alto: 1.430 mm.
  Maletero: 330 l.
  Depósito: 50 l.

www.bmw.es

(+) IMAGEN COLOSAL, BASTIDOR EJEMPLAR

(-) RECUPERACIONES DISCRETAS, PLÁSTICOS

■ **GAMA SERIE 1**
DESDE: 23.700 €
HASTA: 28.600 €
■ **VERSIÓN PROBADA:**
28.600 €

■ **Todo queda en casa. El gran enemigo de este coche es su colosal hermano en versión diésel. Más empuje y más económico de uso**

DISEÑO 8,5	MOTOR/PRESTACIONES 7,5	ACABADO 8	CONSUMO 8,5	CALIDAD/PRECIO 8	GLOBAL 8,1

MINI

PARK LANE, SEVEN Y CHECKMATE

Selecciona el Mini que vaya más acorde a tu personalidad

Mini, la filial del BMW, presenta tres nuevos modelos con personalidad propia: el Mini Seven, el Mini Park Lane y el Mini Checkmate. Con un completo equipamiento opcional, los tres nuevos modelos ofrecerán características incluso más acordes con el espíritu Mini a un precio extremadamente competitivo. Pero esto no es todo. Las nuevas y exclusivas pinturas metalizadas de la carrocería, las nuevas llantas de aleación ligera, la tapicería de nueva factura, los elementos de diseño y las superficies del habitáculo marcan la pauta de estos nuevos modelos Mini, subrayando su carácter exclusivo. Los tres modelos se ofrecerán, como cabría esperar, en una completa gama de colores de carrocería, tapicerías de los asientos y opciones especiales que se adaptan perfectamente a las preferencias personales. Sus nombres se derivan de las tres exitosas versiones del Mini original. Una vez más, Mini apuesta por personalizar el coche a su dueño.



Las posibilidades de personalizar el coche aumentan

POLIFÓNICAS y SONIDOS REALES

TOP

85302	La tortura
85290	La camisa negra
85629	Gasolina
85145	Pobre diabla
82984	Paquito El Chocolatero
85103	Baila morena
85303	Caminando por la vida
84202	Telefono antiguo
85662	A toda mecha
85342	Devuelveme la vida
82935	Noches de bohemia
82652	Fiesta Pagana
85161	Perdoname
84997	Valio la pena
85069	Antes muerta que sencilla
85265	Esto es pá ti
85670	Eres un enfermo
85249	Hasta cuando
85119	Buscate un hombre que...

CINE

84064	D. Vader Marcha imperial	80125	Mortal Kombat
84937	Kill Bill - Silbido	80194	Dirty Dancing Time of Life
84067	El Exorcista	84233	La historia interminble
84724	El bueno, malo y el feo	80238	Indiana Jones
80017	Mision Imposible	80014	James Bond
83658	Star Wars	84823	Harry Potter
84207	El Padrino	80051	Top Gun
84759	Gladiator	80043	The Terminator
84231	Bar coyote	80023	Austin Powers
80096	Pulp Fiction	80082	La Pantera Rosa
80044	Rocky	83901	Zorba el griego
84440	El señor de los anillos	84936	Kill Bill
80498	El fantasma de la opera	83835	Star Wars

TELEVISION

83883	Fraggle Rock	84999	CSI Miami
80143	La Pantera rosa	84437	Shin Chan
80108	Benny Hill	83884	El principe de Bel air
83834	La abeja maya	84696	7 vidas
80025	The Simpsons	83648	La familia Munster
85083	Aqui no hay quien viva	83836	Heidi
85219	Volkswagen Golf	80249	Futurama
84940	Sexo en Nueva York	83838	Negrito del Colacao
80048	El coche fantastico	80285	Charlie´s Angels
84560	Curro Jimenez	80195	Angel
84692	Rasca y pica	84268	Embrujadas
80074	El equipo A	84433	Nos vamos a la cama
80065	Friends	80172	Hawaii Five-O
84697	CSI Las Vegas	80131	Buffy Cazavampiros
84660	Hombres de Harrelson	83837	Cocacola
80174	Expediente X	84329	Mazinger Z

HIMNOS

82172	Barcelona
84446	Cara al sol
83188	Real Madrid
85220	Himno de la legión
82190	Betis
82123	Athletic De Bilbao
85265	Esto es pá ti
84094	Himno de riego
82124	Atletico De Madrid
84494	La internacional
84362	Champions League
84489	Els segadors
84490	Asturias patria querida
84436	Centenario Real Madrid
83809	Guardia Civil
84492	Himno de Galicia

ENVIA **SOUND** Código POLIFÓNICA O SONIDO REAL AL **7372**

Ej: Envía SOUND 85302 al 7372 para que suene "La Tortura" en tu móvil



TAMBIEN AL: 806 52 62 44

DISCO

83814	Satisfaction
84203	Dos gardenias
84973	Call on me
85288	Four to the floor
85212	The world is mine
84605	Shin chan dance
80153	I Will Survive
85285	Adagio for strings
81664	Children
84226	Cafe del mar
85048	Enjoy silence 2004
85037	Flashdance
80056	Insomnia
84680	Dragostea din tei
85172	Sound of San Francisco

POP

85329	Don´t phunk with my..
84248	Losing my religion
84244	Hotel California
80150	Bitter sweet symphony
80485	Imagine
80726	No woman no cry
84779	Mariacaipirinha
80472	Every breath you take
84247	Feel
85156	Get right
85352	Speed of sound
84962	She will be loved
85341	Incomplete
84252	Hey ya
84961	Lose my breath

ESPAÑOLAS

84428	Asturias	82886	Ni más, ni menos
85351	Zapatillas	85317	Nada fue un error
84826	Dale don dale	85628	Culo
82247	Cannabis	85150	La gata (palante)
85632	Yo no soy tu marido	84642	Angel malherido
84760	Obsesion	85260	Brujeria
85252	Nunca volvera	85291	Las palabritas
82364	Chiquilla	84791	La rueca
85234	No me toques las palmas	82380	Dame Veneno

ROCK

83885	Numb	84708	Smells like teen spirit
84976	American idiot	85660	Holiday
80293	Its my life	80326	One step closer
80239	Final Countdown	84204	In the shadows
80217	Satisfaction	85320	Dead flowers
84943	Shrek 2	84199	Give it away
80062	In The End	84099	My inmortal
85080	B. of Broken dreams	80183	Basket Case
83584	Bring me to life	83873	Going Under

SONIDOS REALES

SUPERPIJA	Osea te cojo el telefono
EXORCISTA	Coge el telefono!
FRANCO	Españoles Franco ha muerto
PADRINO	El telefono del Padrino
SUPLICO	Que alguien me coja
NUEVO	Tienes un mensaje nuevooooooo
PEDO	Pedo
GOL	Gol
MOTOR	De una Harley Davison
PAJAROLOCO	¿Te acuerdas del Dibujo animado?
TELEFONO	Teléfono antiguo
ORGASMO	Esta lo está pasando muy bien
POLICIA	Sirena de Policia
CRISTAL	¡Parece que se rompe de verdad!
R2D2	¿Recuerdas como habla R2D2?
NODO	Igual que en los cines de antes
RISA	Carcajada
FOX	Intro de la Fox... ¡De cine!
ALELUYA	¡Salvado por la llamada!
POROMPOMPON	...¡Pero en versión borracho!
PISTOLA	Apágalo cuando vayas al banco

Imitaciones de FAMOSOS

ELNEN	Que pasa nen?
LUISMA	Como el Luisma no se entera
TORRENTE	Torrente
RISITA	Cuñaaaaao
MAIRENA	Que poderio tengo
GOLLUM	El teléfono es mi tesoro
CRUZYRAYA	Ir para nada es tonteria..
PORTERO	Un poquito de porfabor
PALOMINO	Soy Palomino te digo xiu xiu
POCHOLO	Pocholo
RAMBO	No siento las piernas
BORIS	Histérico como siempre
MARTESY13	¡Encarna! Encarna...
PAPUCHI	Eso sí que es rarrrrro
POZI	Borracha... ¡Mítico!!!
MANOLO	"Cabeza Webo"
POLICIA	Todos se sentirán como en NY al oirlo
LMOYA	.. A ras, a ras!!!
RONALDINHO	Vamos a montar una fiesta
DINIO	La noche me confunde
BUSTAM	tío cógelo porque....

Envía SOUND ORGASMO al 7372 y verás lo que te va a costar no ponerte a cien cuando te llamen

CANCIONES PERSONALIZADAS con tu PROPIO NOMBRE

¿Te llamas PACO?... ¡Así sonará tu móvil!

PACO, te llaman PACO, es el teléfono, fono, fono....

PACO, ¿quién será?

PACO, Có-ge-lo, gelo, gelo...

PACO, te están llamando...

Envía SOUND LETRA y todo seguido el nombre que quieras que suene en la canción al 7372. Si te llamas PACO lo adaptaremos para que sea tu nombre el protagonista de la canción. Envía SOUND LETRAPACO al 7372 y la canción con PACO sonará cada vez que te llamen.



ENVÍA **START** Código JUEGO AL **7372**

Ej: Envía START 1836 al 7372 para jugar a toda pantalla al 50X15





OléMovil.com

42778 · 43061 · 42940

37489 · 37710 · 43063 · 36245 · 35937 · 39055 · 41747

EL GATO... LIMPIACRISTALES

TE RELAMO LA PANTALLA DEL MÓVIL

+ de 100 MILLONES de DESCARGAS en el MUNDO!!!

Envía TELE GATO al 7372 para recibir la animación del GATO que LIMPIA tu PANTALLA

42813 · 36613 · 41691

ENVÍA TELE Código FONDO O ANIMACIÓN **AL 7372**

Ej: Envía TELE 42334 al 7372 para tener al TIBURÓN en tu móvil

36648

41604 · 36337 · 45007 · 41922 · 42742 · 42812 · 42641 · 36497 · 41753 · 41751

2 llamadas perdidas de Bin Laden — Llamar

42811 · 37197 · 36329 · 41598 · 36927 · 42334

41081 · 41104 · 41132 · 39947 · 39917 · 41038

43066 · 42941 · 42782 · 42426 · 41490 · 36382

ANIMACIONES BABY

BOXEO · AVISPA · VOLTERETA · COMBA

GIMNASIA · MORTAL · TORERO · CARCAJADA

Ej: envía TELE BOXEO al 7372 y verás como se defiende



Música Real
ARTISTAS ORIGINALES



3593 Alter ego — Rocker
2817 Amaral — Dias de verano
2813 Amaral — El universo sobre mi
2956 Angel Lopez — Hasta cuando
3555 Arsenium — Love me
2733 Attomic kitten — Eternal flame
2161 Aventura — Obsesion
2178 Bebe — Malo
2158 Bebe — Ella
3562 Black eyed peas — Don´t phunk with my heart
2687 Blur — Song 2
Bunbury 3428 — Sacame de aquí
3427 — Que tengas suertecita
3425 — Lady Blue
3592 Cabin Crew — Star to fall
2893 Camela — Amigos
2890 Camela — Camela
2877 Camela — Nunca debi enamorarme
2697 Camela — Ya me cansé
2652 Camela — Cuando Zarpa el amor
3538 Candyman y familia — Sera que no me quiere
3525 Candyman y familia — La mordidita



2173 Carlinhos Brown — Bocarriba
2155 Carlinhos Brown — Mariacaipirinha
2778 Chemical Brothers — Galvanize
2620 Chemical Brothers — Hey boy hey girl
2127 Chingy — Right thurr (clean)
3571 Coldplay — Speed of sound
3535 Control cubano — Pideme un deseo
2959 Cortés — la vida da vueltas
3529 Cubanito — Pideme
3408 Daddy Yankee — Gasolina
david bisbal 2839 — Escondidos
2154 — Camina y ven
2153 — Me derrumbo
2152 — Oye el boom
3430 David Bustamante — Devuélveme La Vida
2793 David Civera — Perdoname
2606 Depeche Mode — Strangelove
2198 Depeche Mode — I feel you
2197 Depeche Mode — Personal Jesus
2176 Depeche Mode — Enjoy the silence 04
3546 Despina Vandi — Come along now
2150 DJ Lhasa — Togheter forever
2791 DJ Tiesto — Lethal industry
2789 DJ Tiesto — Just be
3432 Don Omar — Pobre diabla
2638 Don Omar — Dile
3547 Eingels — Mi amor prohibido

2910 El Arrebato — Mi colega de siempre
2777 El Arrebato — Buscate un hombre q t quiera
3536 El medico — Carmencita
3526 El medico — Chupa Chupa
3306 Enigma — Return to inocence
3594 Eryc Prydz — Call on me
3588 Freeloaders — So much love to give

ENVÍA ARTE Código Música Real **AL 7372**

Ej: Para que suene la versión original de PERDONAME cantada por DAVID CIVERA cada vez que te llamen envía ARTE 2793 al 7372

3589 Gigi D´agostino — Wellfare
3590 Global Deejays — Sound of San Francisco
2147 Gusanito — Vive la vida
2871 Hector & Tito — Amor de colegio
2865 Hector & Tito — Felina
3545 H. El Bambino y Civera — Noche de travesura
3524 Ian Van Dahl — Where are you now
3522 Ian Van Dahl — Try
3587 Infernal — From Paris to Berlin
IRON MAIDEN 3564 — Can I Play With Madness
2834 — The number of the beast
2721 — Run to the hills
2588 Jamelia — Superstar
3581 Juanes — La camisa negra
3553 Kate Ryan — Mon coeur resiste encore
3552 Kate Ryan — Desenchantee
3549 Kate Ryan — Libertine
3537 Klan Destino — Pa la tinta
3528 Klan Destino — La nica
3617 K-narias — Oye mi canto
2644 Kylie Minogue — I believe in you
2641 Kylie M. — Can´t get you out of my head
2929 Supremas de Mostoles — Eres un enfermo
2604 Manu Chao — Clandestino
2603 Manu Chao — Bongo bong
2597 Manu Chao — Me gustas tu
2796 Maria Isabel — No me toques las palmas
2636 Maria Isabel — Antes muerta que sencilla

3561 Matari — Tonta
2142 Merche — Abre tu mente
2141 Merche — Distancia
3539 Michel & El doctor Webb — Te amare
2180 Mike Oldfield — Moonlight shadow
3521 Milk inc. — Inside of me
2854 Moby — Lift me up
2659 Nicky Jam — La gata (palante)
2626 OMD — Enola gay
3580 Orishas — Amor al arte
3579 Orishas — El kilo
3578 Orishas — Stress
3577 Orishas — La calle
3576 Orishas — La vacuna



3575 Orishas — Al que le guste
3574 Orishas — Tumbando y dando
3573 Orishas — Quien te dijo
2911 Orishas — Naci Orishas
O-ZONE 2139 — Despre tine
2138 — Dragostea din tei
3560 Papi Sanchez — Enamorame
2718 Queen — We are the champions
2179 Queen — We will rock you
2625 Robbie Williams — Feel
3591 Scooter — Shake that!
2590 Sex Pistols — Anarchy In The UK
2587 Sex Pistols — God Save The Queen
3544 Son de sol — Brujeria
3540 Topaz sound — Goddess
3527 Topaz sound & cubanito 20-02 — Tu eres bella
3572 UB40 — Kiss and say goodbye



VIDEO-TONOS



¡LO MÁS PARA AVISARTE CUANDO TE LLAMEN!

VIDEO CLIPS

3466 Don Omar — Dile
3471 Carlinhos Brown — Mariacaipirinha
3459 Robbie Williams — Feel
3458 David Bisbal — Camina y ven
3508 Daddy Yankee — Gasolina
3455 Hector & Tito — Baila morena
3608 Santa Fé — Esto es pa ti

ENVÍA MAGICO Código VÍDEO **AL 7372**

Ej: Para que se active a toda pantalla y todo volumen el clip de BAILA MORENA cantando HECTOR & TITO cada vez que te llamen envía MAGICO 3455 al 7372

3596 Bustamante — Devuelveme la vida
3627 Angel Lopez — Hasta cuando
3626 Las supremas de Mostoles — Eres un enfermo
3542 El medico — Chupa chupa
3460 Nicky Jam — La gata
3461 Queen — We will rock you
3468 Aventura — Obsesion
3470 David Bisbal — Me derrumbo

VIDEONOMBRE

¡Una chica cantará a toda pantalla y todo volumen tu propio nombre cada vez que te llamen!

¿Te llamas PACO? Envía MAGICO VIDEOPACO al 7372 y así lo cantará...

PACO, te llaman PACO
Es el teléfono, fono, fono...
PACO, ¿quién será?, PACO,
Có-ge-lo, gelo, gelo...

EJ: Envía MAGICO VIDEOPACO al 7372 para que suene con PACO

Polifónicas, Sonidos reales y Música real compatibles con Alcatel 556, 735i, 756, Lg l3100, u8150, Motorola V600, c385, c650, e1000, v180, v220, v3, v500, v525, v535, v550, v980, Nokia 3200, 3650, 5140, 6020, 6170, 6230, 6260, 6600, 6630, 6670, 6680, 6820, 7200, 7260, 7610, 7650, 9500, N-Gage, N-GageQD, Panasonic x300, x500, x60, x70, Sagem my-v55 ...



CONVIÉRTETE EN LA RAZÓN POR LA QUE LA GENTE TEME A LA OSCURIDAD.



EL VIDEOJUEGO

EL CAMINO HACIA LA JUSTICIA EMPIEZA EN WWW.BATMANBEGINS.EA.COM



El miedo será tu mejor arma para sembrar el terror entre tus enemigos.



Recorre a todo gas las calles de Gotham en tu Batmóvil, usando armas infalibles y la tecnología más avanzada para aterrorizar a quienes se interpongan en el camino de la justicia.



Usarás toda tu destreza de guerrero ninja para doblegar a tus adversarios y "hacerles cantar".

PlayStation 2

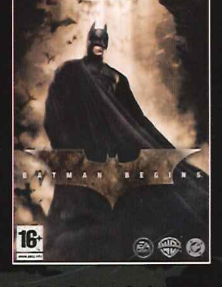














BATMAN BEGINS LLEGA A LOS CINES EN VERANO DE 2005